

OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año II • Nº 20
La única revista especializada sólo en juegos para PC
Demo jugable de
SOKO SEX,
quema algunas neuronas
OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA QUINTA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE
UN POSTER MAGICO:
SIMON THE SORCERER
T F X
COMO TERMINAR:
STRONGHOLD
INNOCENT
T.F.X.
COMBATE DE ALTURAS
Advanced Dungeons & Dragons
DARK SUN
SHATTERED LANDS
Dark Sun:
SANGRE EN LA ARENA
CONCURSA CON NOSOTROS:
SPEED RACER
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

¿QUE ES... LO QUE TE GUSTA?

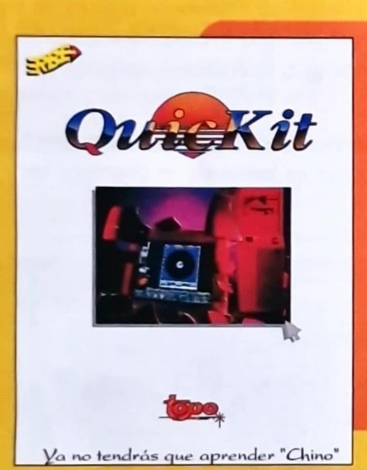
¡El programa de ajedrez más galardonado de los últimos tiempos!
Características:
• Una basta biblioteca de aperturas (más de 110.000 movimientos).
• Nivel de fuerza de 2350 ELO.
• Hasta 32 Mb de tablas Hash para una velocidad extrema de cómputo.
• Editor para incluir tus propias aperturas.



PC.

No pienses que en juegos de ingenio está todo dicho... Super SCRYLIS tiene la última palabra. La mecánica de juego más sencilla que hayas visto. Originalidad, adicción y simpleza ¡Sorprendente!

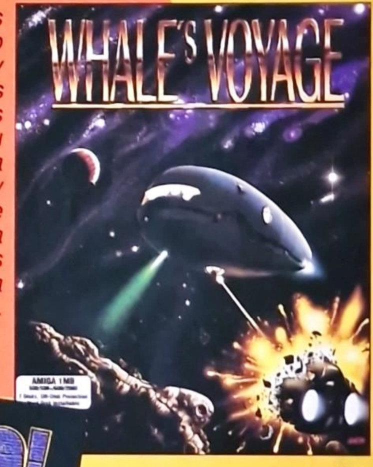
PC.



PC.

Por fin, el potente programa que necesitas, creado para aliviarte de los problemas que acarrea el uso diario del ordenador:copiar discos, formatear, corregir errores y defectos del disco duro. Visualizar documentos, gráficos y bases de datos. Editar, mover, renombrar, copiar y comprimir ficheros. Recuperar datos, etc... QuickKit un programa humanizado.

Explora los planetas Alienígenas del Siglo XXIV, conoce mundos y avanzadas ciudades habitadas por extraños seres. Selecciona tu tripulación creada genéticamente y despega en tu nave "Rustbucket" hacia nuevos planetas mientras luchas contra naves piratas.



PC.



PC.

Acompaña a Joe y Nat a través de seis gigantescos niveles plagados de peligros. Recoge armas diferentes, descubre habitaciones secretas y termina enfrentándote al enemigo supremo.

Si desea recibir más información y entrar en el sorteo de un "Kit Multimedia" compuesto de: Unidad Lectora CD-ROM, Tarjeta de Sonido Sound Blaster y Lote de Juegos, envíe este cupón, antes del 31 de marzo, a:
ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro, 57 (3º) 28045 Madrid

Nombre ____________________
Dirección ____________________ Población ____________________
C. Postal ____________________
Teléfono ____________________

Por favor, marque con una cruz:

☐ 286 ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium
☐ 1 MB ☐ 2 MB ☐ 4 MB ☐ 8 MB
☐ CD-ROM ☐ Sound Blaster ☐ Joystick ☐ SVGA

OK PC

El nombre del ganador será publicado en mayo.

ERBE Nº1 EN PC/CD-ROM

ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 • Fax: 528 83 63

Y también:

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Muchas novedades os esperan en este y sucesivos meses. Para empezar, con las encuestas que estamos recibiendo nos proponemos hacer unos pequeños cambios en la revista para que se adapte mejor a vuestros gustos. Así que no os sorprendáis si veis cambios en los siguientes números.

Como en anteriores números, a nuestra redacción han llegado multitud de juegos en formato CD-ROM, pero no quiero meteros miedo a los que todavía no tenéis este soporte ya que en algunos casos las versiones son iguales o lo que pasa es que sale primero la versión en CD-ROM, así que los artículos estoy seguro de que os interesarán a todos.

Como novedades más sonadas está **Rise of the Robots**. Un juego de lucha que lo promete todo, sobre todo hablando de gráficos. Estamos seguros de que romperá todos los moldes dentro de los juegos de este tipo.

Para los rol-maniacos está **Dark Sun** ya traducido al castellano. El juego nos pareció muy bueno al hacer la preview, pero viendo la versión final nos ha sorprendido más aún. Pero no dejéis de ver el otro plato fuerte de la revista hablando de rol, el juego es el magnífico **Dungeon Hack** que será una delicia para los amantes de los juegos de rol tipo Eye of the Beholder.

Metal&Lace ha sido totalmente traducido al castellano, incluidas la voces, así que ahora disfrutaréis aún más. Si queréis un poco de picaresca podéis probar **Strip Poker-CD** que en su formato "incluye vídeos muy alegres".

Si lo que queréis es sacarle más jugo a los juegos que tenéis, no dejéis de echar un ojo a los discos de **misiones del X-Wing** o las nuevas misiones del Syndicate con **American Revolt**.

Como tricks&tracks, este mes hemos os servimos en bandeja los trucos para reinar en **Stronghold** y todo lo necesario para que os terminéis la aventura **Innocent**.

SOKO-SEX
¡A romperse el coco!

Para instalar la demo y disfrutarla a tope, necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 o superior, 640 Kb de RAM libres
Disco duro, unidad de disco: *3 1/2"*
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional.
Instrucciones de carga:
Introduce el disquete en tu unidad de disco y teclea **INSTALAR** desde la disquetera correspondiente. El programa se descomprimirá e instalará en el disco duro. Tras la instalación se te darán las teclas del juego. El juego se instalará en un subdirectorio llamado SOKOSEX. Para ejecutar el juego teclea **SOKOSEX** y pulsa <Intro>.

Rogamos a todos los ganadores del concurso de Rol que se pongan en contacto con:

OK PC
TFN: 91-4575302

referencia concurso de Rol, para notificar la forma de envío de los premios.

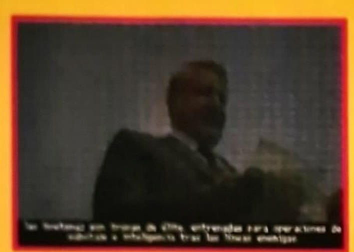
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Adjunto Director Editorial: Saúl Braceras.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "May", Ángel Francisco Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez, "Sherlock Holmes", Julián Pérez.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración: Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones: Carmen Marín. Tel.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain III 94.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.



CONSPIRACY

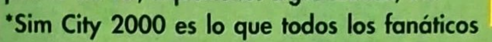


Conspiracy promete ser un juego de los que rompen moldes. Imágenes digitalizadas y una perfecta traducción lo prometen todo en la versión Beta que hemos probado. En el juego asumes el papel de un agente secreto del KGB y tomarás parte en diversos hechos que tienen como objetivo evitar el golpe de estado producido en Rusia en 1991. Esta adaptación del juego KGB, ya comentado en esta revista, nos muestra de nuevo como se puede mejorar un juego en formato CD-ROM.

LUDOPATIA EN AUMENTO

*Microcosm es más que un juego. Su introducción, con unos gráficos impresionantes, nos avisa de lo que viene después. Si habéis visto la película "Fantastic Voyage", que creo que en España se tradujo como "Viaje alucinante", tendréis la oportunidad de revivir una aventura en el interior del cuerpo humano con el objetivo de salvar la vida a un importante personaje.

* Seawolf es un simulador de submarino con más de 33 misiones, que te hará vivir las sensaciones de lo que sería un combate entre submarinos hoy en día. El simulador ofrece lo máximo en relismo submarino, con sonidos digitalizados, efectos animados de agua, relámpagos, puesta del sol, explosiones digitalizadas, etc.



*Sim City 2000 es lo que todos los fanáticos del clásico Sim City estabamos esperando. Los gráficos son del estilo del A-Train pero utiliza sólo SVGA para una mayor definición. Las variables a controlar han aumentado sensiblemente. Ahora tienes que controlar la red del metro, agua, autobuses, hospitales, colegios, parques, librerías, túneles, autopistas y un largo etc.

LUDOPATIA



Johnny Castaway es el nombre del divertido salvapantallas que nos ofrece Erbe. Funciona bajo Windows, y nos ofrece toda una película de dibujos animados en la que un pobre naufrago nos contrará su día a día. Ideal para entretenernos cuando no hacemos nada y de paso esbozar alguna que otra sonrisa.

OK PC

Rogamos a todos los ganadores del concurso de Rol que se pongan en contacto con OK PC,

TFN: 91-4575302,

referencia concurso de Rol, para notificar la forma de envío de los premios.

FLASHES

* Microsoft Windows se comercializará en un paquete renovado que incluye un certificado de autenticidad para evitar la compra de copias piratas. El sistema se basa en un holograma y una etiqueta.

* Nueva BBS Microsoft en España TFN: (91) 8035977, formato: 8N1, 24 horas al día, hasta 14.400 bps de velocidad. En esta BBS se pueden encontrar drivers actualizados para Windows 3.1.

* Erbe asistirá este año a la Feria del Juguete de Valencia, que por primera vez cuenta con un pabellón dedicado especialmente al ocio.'

* La editorial Anaya Multimedia ha sido galardonada por el semanario económico "Actualidad Económica" con el premio a uno de los mejores productos y servicios, por su colección "La aventura del saber interactivo".

* Del 16 al 22 de marzo se celebrará la primera feria de informática para la juventud en Majadahonda en la que se mostrarán soluciones a la creciente demanda de la informática doméstica, así como de su manejo.

C.E.S. '94



Créeme: cuando te acercas a una feria de las proporciones que tuvo la recién celebrada en Las Vegas, casi todo el dinero destinado a gastos del viaje, tienes que emplearlo en pañuelos que atas a tu cabeza, por debajo de las mandíbulas, para evitar tener que llevar todo el día la boca abierta. ¿Que tú no pudiste asistir? ¡No te preocupes! ¡En unos instantes, las más asombrosas novedades y las irrealidades más tangibles, serán tuyas!

Como puedes imaginarte, el bullicio es ensordecedor dentro del gran recinto ferial. Las compras, las ventas, contratos millonarios, pequeñas adquisiciones, propaganda, servicios, captadores de clientes, presentación de las mejores novedades, actividades sin descanso; en fin, que muchas veces te dejas llevar por lo primero que ves delante de tus narices. Tantos y tan buenos productos... Pero en OK PC, sólo queremos lo mejor para tí, por lo que voy a tomarme la molestia de hacer una selección de las creaciones más interesantes entre los centenares que pude conocer allí mismo.

Comencemos, pues, el viaje alucinante al centro de la mente de los programadores más increíbles: aquellos que trabajaron con sus conocimientos para dar vida a sus creaciones en "EL REINO DE LAS MARAVILLAS".

3DO



La compañía 3DO, ha desarrollado una revolucionaria tecnología para los sistemas multimedia. La arquitectura 3DO, abre tantas puertas nuevas, que su especialidad es la realidad. Increíbles procesadores de gráficos y digitales, 16 millones de colores para fotos más realistas, un robusto multitarea operando en el sistema, doble velocidad en el driver del CD, grandes posibilidades de expansión para el futuro... vamos, ¡qué no tiene desperdicio!

En la tecnología 3DO ha ocurrido algo que nunca había sido puesto en práctica en ningún otro medio informático: es la primera vez que se desarrolla Hardware en función del software que se va a utilizar después.

Esta tecnología, además, ha sido desarrollada para ser algo normal en un futuro próximo, siendo parte en redes interactivas de TV, en el sistema educativo, ordenadores personales, sistemas portátiles e incluso en áreas del entretenimiento con un nuevo realismo multimedia operando en las máquinas de "marcianitos"...

Todo eso está muy bien, pero lo bueno viene ahora: ¿quienes utilizan ésta tecnología tan alucinante? Pues bien, entre otros grandes: Electronics Arts Que presentó un catálogo con juegos de todo tipo, realizados con ésta tecnología 3DO: el "John Madden Football" y "PGA Tour Golf" para los amantes de los deportes. "Super Wing Comander", "Road Rash" y "Shock Wave: Invasion Earth 2019" (fotos de la N.A.S.A. combinadas con imágenes computerizadas de alta calidad) , para aquellos que disfruten con la acción: en el espacio y con las motos.

Sobretodo los dos últimos son de una versatilidad sin precedentes en los juegos de acción, alucinarás cuando veas lo que creíste reservado a tus nietos. Todo aliñado con increíbles bandas sonoras estéreo y efectos especiales que dejan sin aliento incluso a los listillos que van de sabios por la feria.





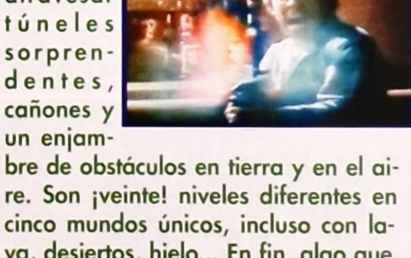
La diversión, la intriga y el terror con "Theme Park", "Twisted: The Game Show" y "Escape From Monster Manor": una verdadera irrealidad tangible.

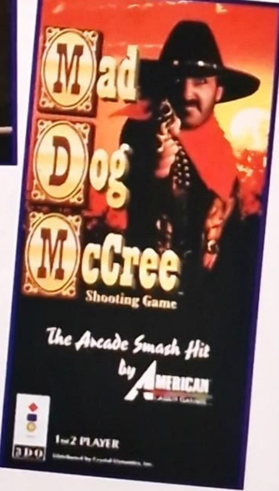
Crystal Dynamics: Aquí tenemos otra de las grandes. En "The Orde", una horda de monstruos devoradores, invade Hollywood. En un mundo de fantasía, Chauncey, debe defender a los aldeanos contra las incursiones de las criaturas que configuran la masa destructora. Misión de la horda: devorar todo: casas, vacas, aldeanos... Hay 9 especies de Horldings, incluída la piraña de dientes como cuchillas, los vestidos-de-cuero Shamans, etc. Una calidad superior, texturas en 3DO, sonido stéreo, efectos especiales... ¡¿ Puede pedirse algo más !? Si: unos gráficos alucinantes.





Sin Embargo, con Total Eclipse, que es un simulador de combate espacial de un increíble capacidad en gráficos en 3DO, tu misión será salvar al planeta de unos alienígenas que quieren apagar el sol. El juego es una prueba de reflejos, ya que tendrás que guiar el "Ala de Fuego" a través de insospechados paisajes en tres dimensiones, rozar montañas, atravesar túneles sorprendentes, cañones y un enjambre de obstáculos en tierra y en el aire. Son ¡veinte! niveles diferentes en cinco mundos únicos, incluso con lava, desiertos, hielo... En fin, algo que todos estábamos esperando desde hace largo tiempo: es tan real que, de vez en cuando, deberás tomar un descanso, porque la tención hará que tus músculos se agarroten de una forma imposible de controlar.

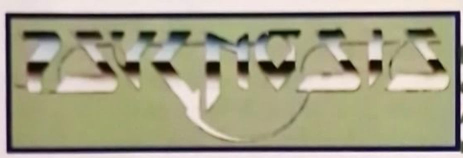




Hablemos ahora de Star Control II: Es una odisea espacial interactiva. Deberás salvar a la Tierra del malvado UR-Quan. Explorarás 3000 planetas en 500 sistemas solares para reunir el poder militar necesario para liberar la Tierra. Es, es, es,... No sé qué decir de ésta realización en 3DO. Tendrías que verlo tú mismo para creerlo. Y para finalizar ésta breve lista: Orion Off Road, donde deberás barrer el universo de criminales y fugitivos con tu todoterreno en unos lugares que jamás soñaste, gracias a su configuración en 3DO. Perro Loco McCree, ¿Quién disparó a Johnny Rock?, y otros, se quedaron en el tintero ¡qué se le va a hacer!



PSYGNOSIS



Hablar de Psygnosis, en ferias como la de Las Vegas, es querer conocer la "créme de la créme" en lo que a juegos para PC se refiere. A lo que vas a leer en unos instantes, no darán crédito tus ojos.



Su revelación de éste año ha sido su juego Microcosm.

Microcosm es un juego que representa la unión de energía entre la imagen, el sonido y tu ordendor. En el juego se utilizan efectos especiales similares a los de las películas de "Terminator II" y "Jurassic Park", que avalan con suficiencia la calidad del juego. También fue creado con ayuda de la tecnología 3DO, y contiene 500 megas de gráficos. Te introducirás en mundos futuros, embarcado en una aventura en busca del potencial humano a través de un cuerpo: el cuerpo humano. Digo futuros, porque cada día que investigamos nuestro propio cuerpo, nos damos más cuenta de lo poco que sabemos sobre él.



Vas a luchar en las venas, arterias y otros órganos del cuerpo atacados por virus, bacterias, etc,. El juego tiene varias soluciones, según la decisión que vayas tomando al jugar. Por ejemplo, en pleno movimiento y combate se te darán dos caminos a través de las venas y lo que pase en cada uno irá variando. Si habéis podido ver las pantallas del juego Rebel Assault, os acordaréis de las escenas de las cavernas donde nos sumergimos totalmente en el escenario, pues binen, con Microcosm disfrutarás de ese realismo.

Autores de prestigio, de diversos países del mundo, han hecho comentarios tales como: "Lo imposible posible", "Se juega tan bien que parece algo real" o "¡Supremo! Nunca imaginé que pudieran hacerse gráficos tan buenos para PC".

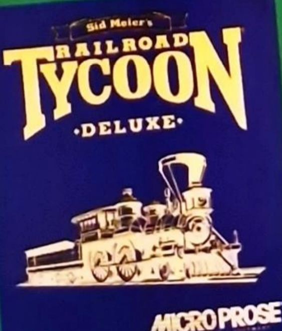
MICRO PROSE

Dos de las novedades que nos ofrece Micro Prose son Pirates Gold y Rail Road Tycoon Deluxe.



Pirates Gold es una adpatación mejorada de la antigua versión que hace unos años salió para PC. En este juego tendrás que demostrar que eres todo un pirata, pero no será tan fácil como asaltar cualquier barco, tendrás que aliarte con las diversas potencias de la época para ganarte sus favores y así aseguirarte un buen retiro. Deberás casarte y buscar buenos tesoros, salvara a toda tu familia que fue raptada y vendida a traficantes de esclavos, tomar ciudades fuertemente defendidas, cañonear puertos, reclutar marinos en el bar, obtener noticias sobre las diversas ciudades para conocer sus puntos débiles,...

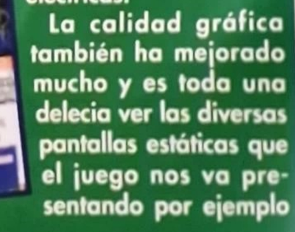
La nueva versión mejora enormemente la calidad gráfica y sonora de aquél juego que si en su tiempo ya fué uno de los más divertidos, imaginaros ahora.



La otra gran novedad tan esperada por todos se llama: Railroad Tycoon Deluxe. Es una entrega mejorada de este juego de estrategia en el que tenemos que crear un imperio de ferrocarriles. La nueva versión incluye sonidos digitalizados como el "All Aboard" (Viajeros al tren) y otros que variarán en función de donde busquemos por el mapa.

En cuanto a realismo se ha mejorado la diversidad de opciones. Ahora hay muchos más escenarios como Africa y Sudamérica. Además en cada uno se puede especificar la fecha de comienzo entre una gran variedad, esto influye en las noticias históricas fielmente reproducidas, en los materiales necesarios, el tamaño de las ciudades, las locomotoras existentes,...

En cuanto a las éstas, han aumentado considerablemente en número, debido especialmente a los nuevos escenarios. Ahora, si juegas en éstos con fechas más recientes, dispondrás de la más amplia variedad de locomotoras diésel y eléctricas.



La calidad gráfica también ha mejorado mucho y es toda una delecia ver las diversas pantallas estáticas que el juego nos va presentando por ejemplo

En fin, buenos gráficos, tecnología y mucha y variada acción.

Lemmings II: También llevado a cabo con la tecnología 3DO, es una especie de cine interactivo con 120 niveles para completar, y 55 nuevos obstáculos. Son doce tribus con características únicas. Contiene innovaciones técnicas en lo que se refiere a los métodos de control, efectos de sonido, etc. Unos fascinantes y renovados amigos con quienes podrás embarcarte en nuevas aventruas.

Algunas de las novedades, a las que también se les daba "bombo y platillo", ya os sonarán ya que nos han llegado rapidamente ha España de la mano de la distribuidora Dro Soft. Por ejemplo, Hired Guns, un juego ideal para jugar con los amigos y de los que derrochan sangre y espectacularidad cuando usamos las armas. Cada arma a usar tiene sus propios efectos sonoros, lo cual aumenta el realismo, además, una colección de melodías nos ambientan más aún cada situación como es el caso de música marina para los niveles subacuáticos.

El juego, además de ser un arcade de los que no te dejan descansar un segundo, tiene su parte estratégica. No sólo me refiero a la selección de armamento que será fundamental en todo momento. Me refiero a la selección del grupo inicial que escogerás para completar las diversas misiones que se te irán ofreciendo a lo largo del juego. Por ejemplo, en los niveles acuáticos será de vital importancia disponer de personajes humanos ya que los robots se oxidarán con facilidad,aunque en el resto de niveles los robots aguantan mucho más.



MEGATECH

En el C.E.S se nos presentó un nuevo producto de esta casa que está rompiendo moldes debido principalmente a sus pantallas que saben darle otro sabor a los juegos de PC.

Dragon Knight III es una aventura-rol con unos gráficos a todo color impresionantes. Como buen juego de rol, el manejo de pociones mágicas, viajes por tierra místicas, etc serán el pan nuestro de cada día.

Siguiendo la línea de sus anteriores productos como Cobra Mission y Metal&Lace, este juego se presentará en dos versiones: una para menores de 13 años y otra para adultos que contiene desnudos parciales. Estamos seguros, no sabemos muy bien el por qué, de que la segunda versión se venderá más.



LUCAS ARTS

La nueva saga de productos de esta compañía están enfocados a mejorar en gráficos 3D, vídeo, sonido, voz y animación. Como véis todo un mundo multimedia nos aguarda con esta firma como iréis viendo, no es ni mucho menos la única.

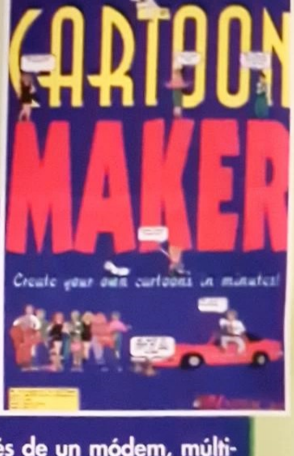
Con Sam&Max CD-ROM se lanza al mercado una aventura policíaca en dibujos animados donde un divertido sabueso y su amigo la liebre, tendrán que vivir una divertida aventura.

La versión en CD-ROM de este divertido juego está totalmente hablada para ganar en realismo y diversión. La banda sonora será impresionante, sólo hay que ver la enorme lista de personas que han trabajado en el sonido para saber la calidad que tiene.

Con Sam&Max se rompe el molde de LUCAS ARTS en el que la parte superior de la pantalla contenía los gráficos y parte de la inferior el texto que dictaba las órdenes a los personajes. Ahora se juega con gráficos a pantalla completa y el interface aparece tras pulsar el botón del ratón para que así se pueda disfrutar más de los gráficos. Otra de las novedades que incluye este juego es la de tener mini-juegos dentro de él que le dan más variedad.

Tie Fighter es otra novedad de la empresa. Es un simulador espacial de combate basado en la exitosa saga de George Lucas de La Guerra de las Galaxias. La acción se sitúa cuando los rebeldes están evacuando su base en el planeta Hoth, tras ser interceptados por las tropas del imperio.

Otra de las novedades es el salvapantallas de la Guerra de las Galaxias. Pero no os creáis que es un salvapantallas más, cómo ejemplo que marca la diferencia os diré que incluye más de 100 sonidos digitalizados como el aliento de Darth Vader, el bip de R2-D2, etc. Este novedoso salvapantallas estará disponible bajo Windows 3.1.



CAPSTONE

Esta empresa nos ofrece lanzamientos tan originales como Loto Gold, un programa para los ludópatas de las diversas loterías con el que se ofrecerán estadísticas actualizadas de los últimos sorteos, así como pronósticos, toda una delicia para los apostadores.

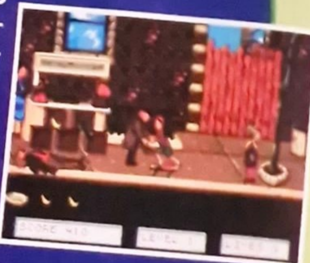
Cartoon Maker es un creador de presentaciones con el que podemos diseñar fácilmente todo tipo de carteles publicitarios según nuestras necesidades. El programa incluye una colección de más de 200 objetos para adornar nuestros carteles, docenas de expresiones faciales para representar sentimientos,....

Pero no sólo se limitan al mercado de disquetes, también nos ofrecen recopilaciones en CD-ROM como el pack de Terminator 2 y Discoveries of the Deep.

Surf Ninjas es un arcade-aventura en el que un surfista se las verá con los ninjas más duros en una misión en la que tendrá que salvar el mundo.

Grandmaster Chess es un excelente juego de ajedrez con gráficos SVGA. Nos ofrece perspectivas en 2D y 3D, un interface fácil, menús desplegables, una extensa selección de niveles de juego y de control de tiempo, posibilidad de jugar a través de un módem, múltiples tableros de juego, opciones de repetición, una amplia librería de aperturas y una amplia selección de ayudas y análisis de posiciones.

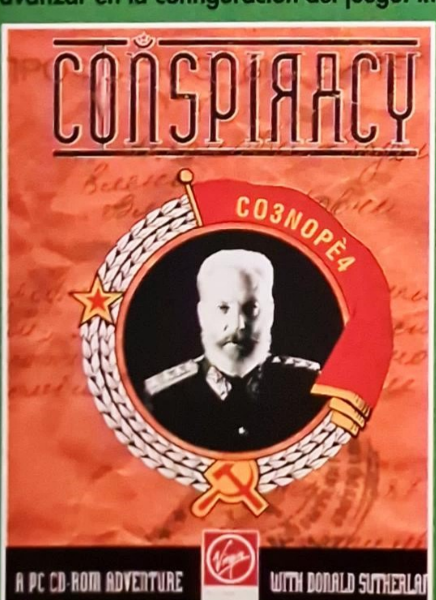
Trump Castle te ofrece todo un casino en tu PC. En él están incluidos el Black-jack, Roulette, Baccarat, Keno, Craps, Video Poker, 36 Slot Machines y cuatro tipos de Póker.



Para los cinéfilos sale "Sólo en Casa - 2". Un arcade en el que nuestro querido amigo tendrá que vivir mil peripecias para evitar ser capturado por los malvados ladrones.

VIRGIN

La gran novedad de Virgin es Conspiracy, realizada por la empresa Cryo. Las imágenes de la presentación, son las reales que recorrieron todo el mundo cuando se produjo el golpe de Estado en Moscú en Agosto de 1991. Es genial: la imagen es de 640x480 en 256 colores, movimiento muy logrado y altamente organizado. La música es buena. Se trata de una parte de la pantalla donde te muestra la acción, y una barra en la parte inferior, con los iconos que te permitirán avanzar en la configuración del juego. Incorpora elementos novedosos, como la posibilidad de avanzar en la historia en sentido contrario al curso de los acontecimientos, como si tuvieras un reloj con suficiente capacidad como para dar marcha atrás en el tiempo.



El personaje principal, es encarnado por Donald Sutherland, el famoso actor. Eran los años donde sólo la gente muerta sonreía.

Moscú estaba bajo el glamour de la Perestroika y los miembros del departamento P de la KGB, investigaban el desmoronamiento de sus cúpulas de poder.

Donald Sutherland, te guiará a través de la voz y el vídeo por la crisis, de una forma muy real, debiendo investigar casos de corrupción en la KGB, la muerte del detective Golinsky, etc. Debiendo descubrir, en definitiva, una misteriosa conspiración encubierta.

Cannon Fodder: aunque fue anunciado como novedad en el número 18, ahora viene para quedarse con nosotros. Por eso no dejaré de deciros hoy, que esos 100 niveles de acción trepidante, sus 30 misiones diferentes, rescates, negociaciones, incursiones en bases de datos enemigas, etc. ya están entre nosotros. Verdaderamente es como si se tratase de un gran juego de ajedrez militar. Sus gráficos son parecidos a los de "Parque Jurásico" A veces, al completar una misión, puedes dar un salto y pasar a otra mucho más lejana, no la siguiente inmediata, como era de suponer... En fin, un tesoro para los amantes de la estrategia.

Beneath a Steel Sky: el último de la fila. Encarna algo que nunca antes se había realizado: combina los mejores talentos del comicbook de autor con los mejores artistas, lo que da lugar a una nueva y revolucionaria forma de concebir las aventuras. El juego está basado -a mi modesto entender- en comics como Give Me Liberty y Watchmen: el hombre reloj que nació el día en que por vez primera, todos los planetas del sistema solar estaban en conjunción. Ello le creó inmortal, y está intentando suicidarse desde entonces, pues no morirá hasta que los planetas vuelvan a estar alineados. Pero él no sólo cree eso, sino que piensa que también la Tierra morirá.

La trama de Beneath a Steel Sky, es parecida a la de Demolition Man: una ciudad controlada por un alcalde dictador y una economía a las órdenes de las computadoras. Las rebeliones son controladas casi antes de nacer... ¿Cómo -si es que tienen solución- podrás resolver los problemas que se te planteen en éste estado de cosas? Muy fácil: dentro de poco, te estará esperando en la tienda de tu proveedor habitual, uno de los más logrados juegos para PC: mira dentro de Beneath a Steel Sky. Te sorprenderá lo que encuentres.





- OK Preview: RISE OF THE ROBOTS
- Compañía: MIRAGE
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica:VGA, SVGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Rise of the Robots

FUTURO

Nos encontramos ante un juego, ya en su última fase de producción, que simplemente es alucinante. Con unos gráficos y unos movimientos asombrosos este juego de lucha cambia samurais por sus descendientes futuristas: robots.



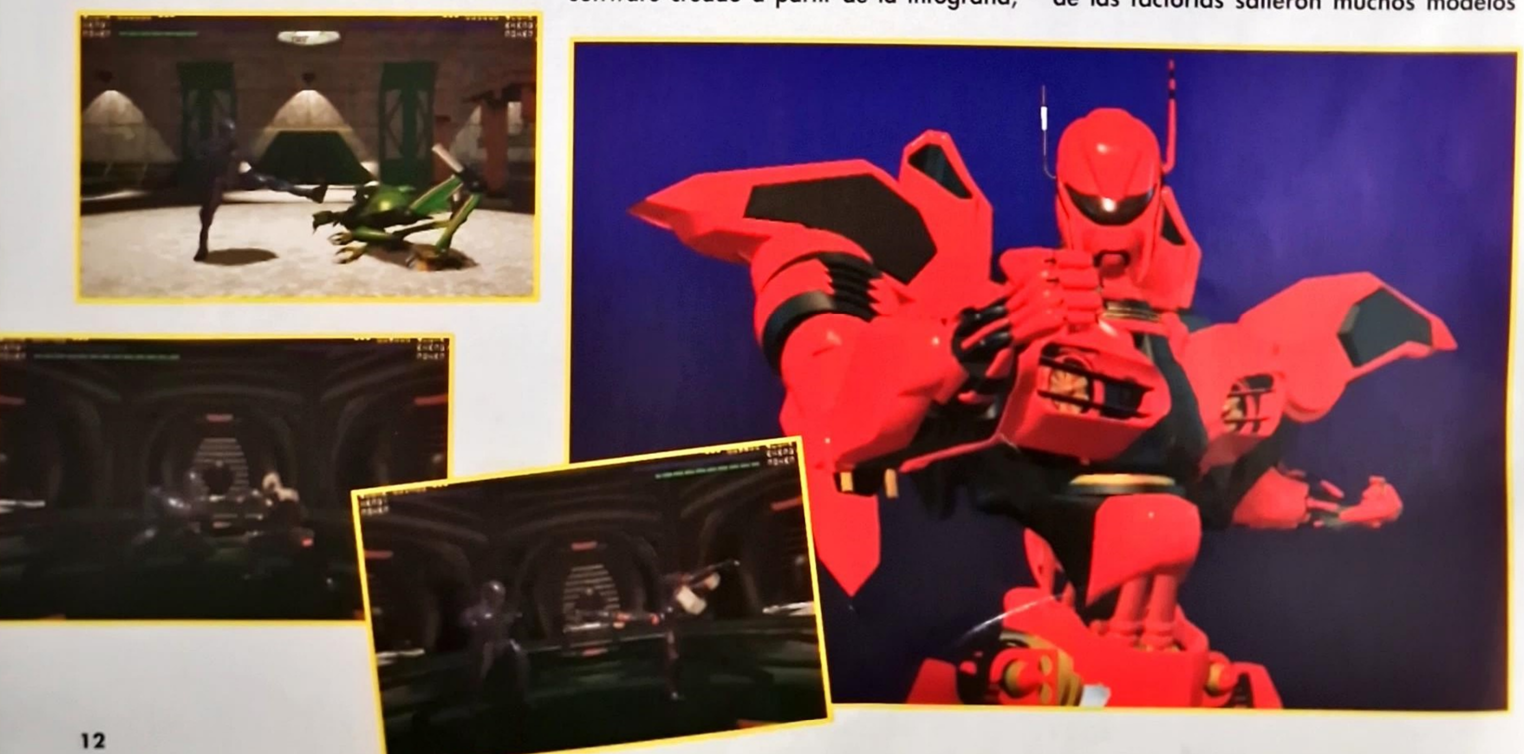
Rise of the Robots constituye uno de los lanzamientos más esperados para este año. Su mayor atractivo consiste en unas alucinantes y magníficas imágenes de robots que a más de uno van a dejarle con la boca abierta.

Desarrollado por Mirage, y especialmente por Instinct Design, el proyecto ha sido supervisado por Sean Griffiths, un exmiembro de los Bitmap Brothers, que tan buenos ratos han hecho pasar al personal que tiene el Amiga. Esta vez vienen a lo grande, y es que Rise of the Robots es una muestra de como la más reciente tecnología, y en especial el software creado a partir de la infografía, puede conseguir auténticas maravillas en las pantallas de nuestros ordenadores.

MUNDO TRIDIMENSIONAL

La historia de Rise of the Robots parece una mezcla entre Robocop y Terminator II, ya que todo comienza con una rebelión de robots en una de las plantas de Electrocorp, provocado por un extraño virus que se coló en la memoria principal de los supervisores, el modelo de robot más avanzado jamás creado por los humanos.

Aunque los supervisores fueron desconectados, el mal ya estaba hecho, ya que de las factorías salieron muchos modelos






IMPERFECTO





en mal funcionamiento y con un solo objetivo: matar a todo lo que respire. El gran problema es que Eletrocorp es una fábrica dedicada a armamento, así que no creáis que vais a enfrentaros con robots de juguete.

¿Y cuál es el planteamiento del juego? Pues "simplemente" es un arcade de lucha, al estilo del Street Fighter 2, pero sería injusto definirlo así, ya que el juego supone una verdadera revolución nunca vista hasta ahora. Diseñado especialmente para el combate tridimensional, cuenta con un movimiento realmente digno de verse, ya que los creadores del juego se pasaron un montón de horas viendo moverse a robots auténticos, para recrear en el ordenador lo que puede ser en el futuro un combate entre bestias mecánicas.

CUESTIONES TECNICAS

El programa ha sido diseñado para CD-ROM y el microprocesador necesario para ejecutar tal maravilla, mucho nos tememos para los usuarios menos avanzados, va a ser un 486 de altas prestaciones. Los que cuenten con una MEGA-CD también están de enhorabuena.

Y es que el juego merece la pena. Va a dar mucho que hablar en los próximos meses. Me apuesto hasta mi último chip que estoy en lo cierto.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ






- OK Preview: PETER PAN
- Compañía: ELECTRONICS ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND y OTRAS

Peter Pan

EL CINE EDUCA

Los programas educativos no se prodigan mucho en nuestro país, ya que el público en general tiende a considerarlos como aburridos, poco atractivos y difíciles de usar para el público infantil a quien va destinado. Electronic Arts, con su sello EA KIDS, prepara una serie de videoaventuras que harán las delicias de los más pequeños, y sobre todo están orientadas al desarrollo de la creatividad y lógica del niño.



Un programa educativo siempre es difícil de realizar. Todos conocemos los típicos programillas de los colegios que intentaban un acercamiento del alumno a algunos temas espinosos como la Física, Química, etc. El resultado era bastante pobre la mayoría de las veces, ya que el manejo del propio programa y su atractivo no añadían ninguna mejora al sistema educativo.



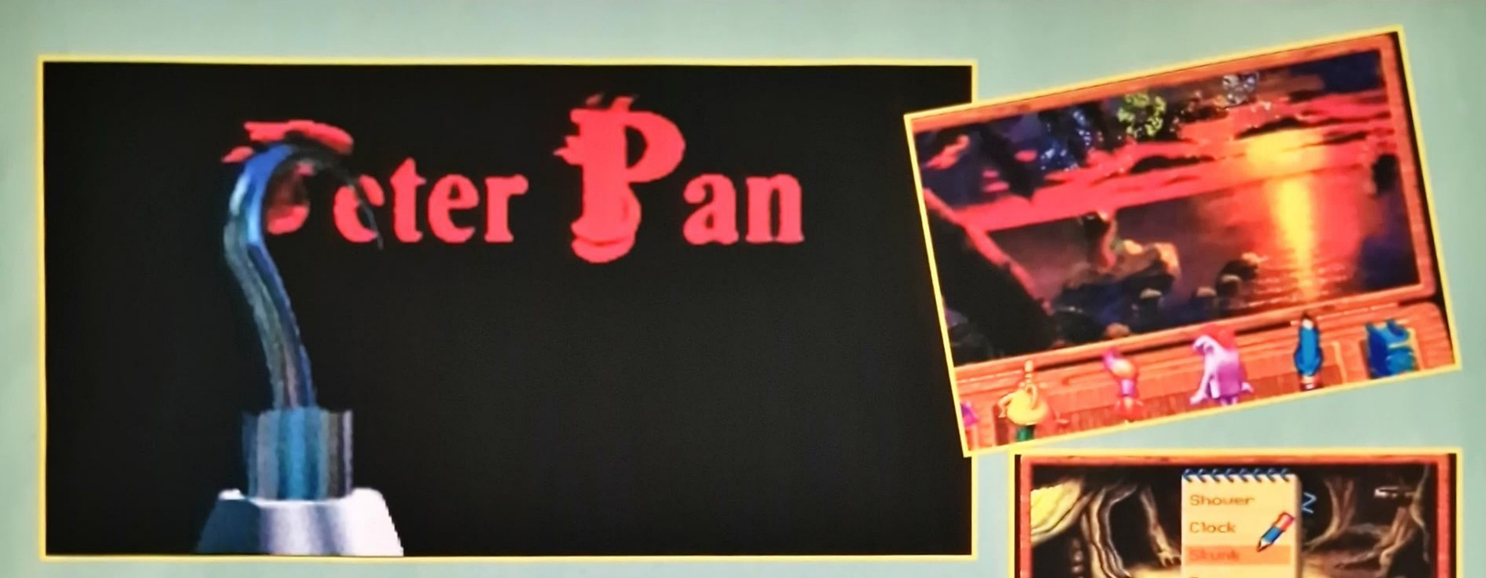
TODO UN RETO

Pero si complicado era para los jóvenes de los ciclos medios, no digamos sobre los programas dirigidos a los chavales de 5 a 7 años. Verdaderos bodrios que cansaban a los críos enseguida, que al final se pasaban a las consolas a jugar con su arcade favorito.

Ante esta desastrosa situación, y salvo honrosas excepciones, Electronic Arts lanza una serie de programas, que con un plante-







TIVO

amiento técnico acorde con las posibilidades de los equipos actuales, pretende que el ordenador se transforme en una herramienta adecuada para el desarrollo sobre todo de la lógica. A veces no es importante lo aprendido, sino como se aprende.

El primer título corresponde a Peter Pan, la historia conocida por todos, de un niño que no quería crecer, y sus luchas contra los piratas. En él tendremos que ayudar a Peter a salvar a sus amigos y sobre todo a su preciada Wendy, que aunque Peter no quería dejar de ser niño tampoco era tonto.

El juego se estructura como si fuera una película, y en determinadas escenas, pedirá nuestra intervención. A través de unos simpáticos personajes que se situan en la parte inferior de la pantalla en todo momento, y cada uno tiene una función específica, podemos borrar, dibujar, pintar o crear cualquier cosa, para que Peter Pan no tenga ningún problema.

La idea es al cien por cien original, y la calidad gráfica y sonora del juego está fuera de toda duda, con escenas realmente asombrosas y muy simpáticas. Un verdadero acierto de los señores de Electronic Arts.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ







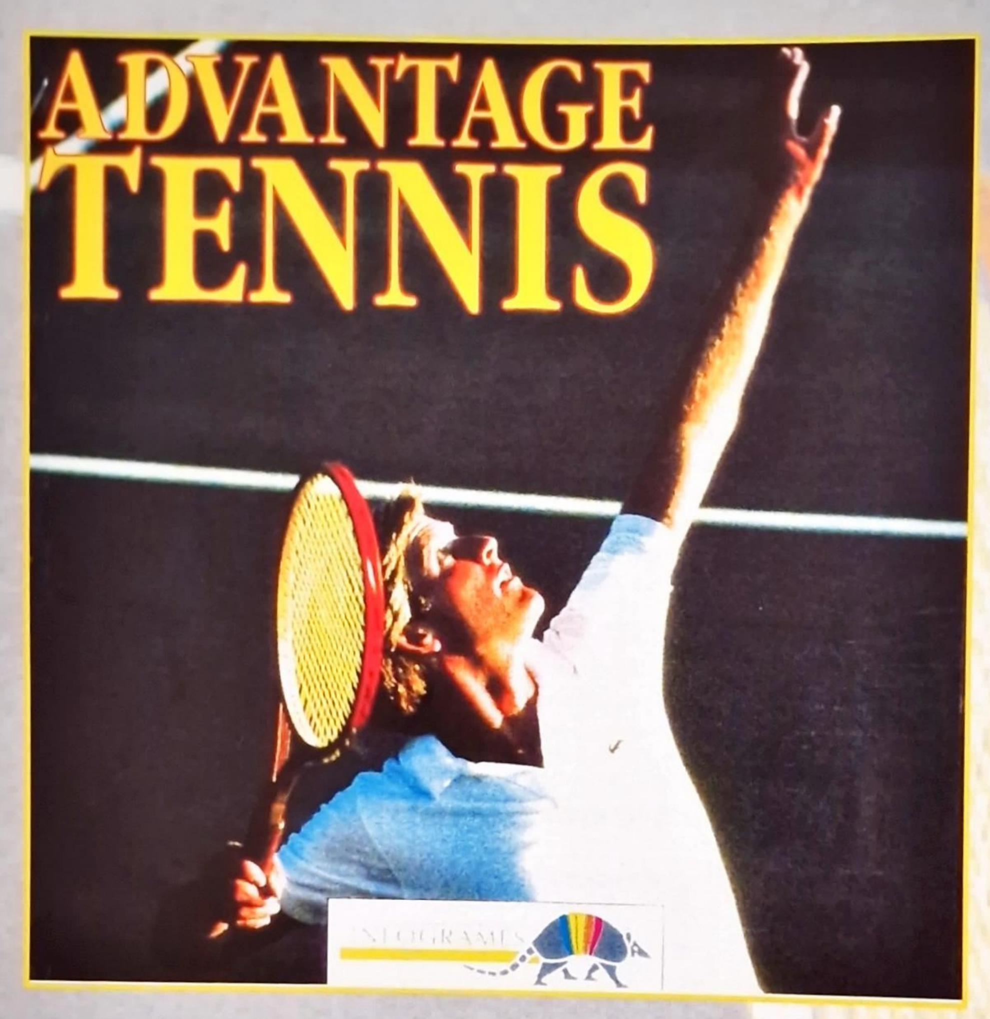






- OK Pasarela-CD: ADVANTAGE TENNIS CD
- Compañía: INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

LA P... EL D...



¿Qué se le puede pedir a un juego de tenis?: ¿mejor sonido?, ¿mejores movimientos?, ¿los más famosos campeonatos?. Si eso es lo que quieres, este es tu juego, ya que este juego de tenis en CD-ROM tiene muchas sorpresas.

La pregunta inevitable es: ¿merece la pena esta versión en CD-ROM?. Pues bien, no tiene sentido plantearse tal pregunta ya que este juego sólo está en este formato y eso es debido al sonido del que hablaré más adelante.

¿ES UN JUEGO MAS DE TENIS?

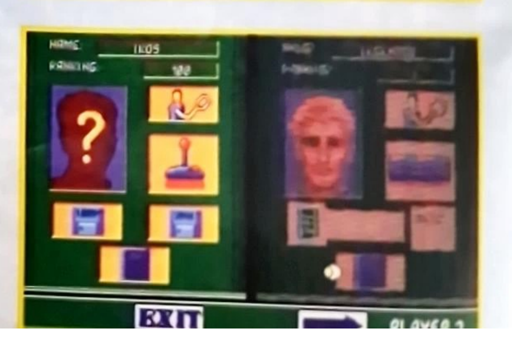
La respuesta es NO. Con Advantage Tennis se te ofrece lo último en sonido. Cada vez que puntúes o falles oirás al juez de silla decir la puntuación de viva voz. Para dar una mejor calidad se ha grabado la voz real de un juez de silla y se ha incorporado al CD-ROM en formato CD-Audio, que actualmente es el soporte de mayor calidad. El sonido de la bola y su impacto con las raquetas también está muy conseguidos.

Mientras estamos cacharreando por los menús de opciones escucharemos de fondo un partido de tenis, ¿qué mas se puede pedir? Pues si se puede pedir, se puede pedir una buena banda sonora que nos acompañe en los menús y en la presentación y que por supuesto no salga mientras jugemos, ya que sería muy irreal el ambiente. Esto es lo que ofrece Advantage Tennis y es uno de sus dos puntos fuertes.

El otro punto fuerte son sus movimientos.









PASION POR
EPORTE

De echo en los menús del juego podemos elegir una gran cantidad de movimientos especiales que utilizará nuestro jugador, desde los más tradicionales, como un revés, hasta los más originales y chulos, como un smash por debajo de las piernas. Pero por si esto nos parece poco, los propios jugadores reflejarán su estado de ánimo mientras juegan con gestos como: tirar y pisar la raqueta, dar una voltereta por el suelto, etc.

Las opciones del juego son abundantes, sobre todo el la elección de los torneos y las características de nuestro jugador. Lo único que se hecha de menos es una opción de dobles, que estoy seguro de que debe estar en algún lado, pero que no he conseguido encontrar.

EL RESTO DEL JUEGO

Los gráficos son muy simples, ya que los jugadores se representan mediante palitos, pero no os dejéis engañar, el juego gana mucho en movimientos y rapidez mostrando lo auténtico de un partido de tenis. En cuanto a las pantallas estáticas son de una altísima calidad y variedad ya que varían en función del torneo al que nos enfrentemos.

Una gran pega del juego es su excesiva dificultad, ya que debemos controlar los movimientos del jugador y sus golpes de raqueta al mismo tiempo. Esto hace que sea necesario tener el instinto de los buenos tenistas para saber por donde nos mandará la siguiente bola nuestro oponente. Incluso con los rivales más fáciles hace falta una gran practica hasta que se empieza a ganar partidos.

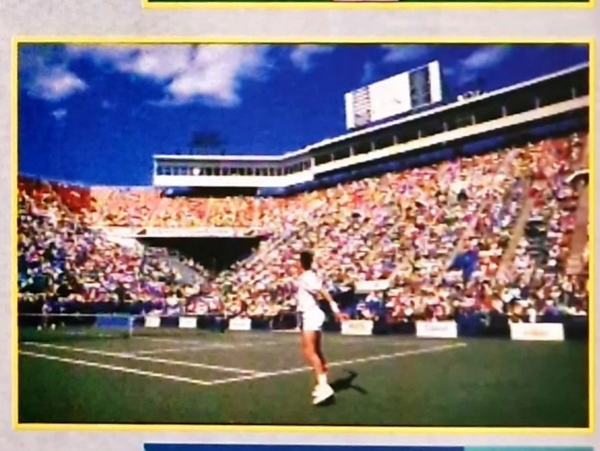
EL EQUIPO

Al estar el sonido en formato CD-Audio, el juego debe instalarse en el disco duro ocupando unas 6 Mb de espacio. Todos los efectos sonoros y música están en formato CD-Audio con lo que no se nos plantea el típico problema de no saber si escuchar el sonido por el CD-ROM o por la tarjeta de sonido.

En cuanto a los demás requerimientos son los mínimos necesarios para tener CD-ROM: tener 2 Mb de RAM, un 386 y el propio lector de CD-ROM. Para el manejo yo recomiendo utilizar un buen joystick, ya que con el teclado se te pondrán las cosas muy difíciles.

En resumen este es un juego de los que merecen la pena. Tiene un excelente sonido y movimientos y sólo tiene la pega de que ocupa unas pocas megas de nuestro disco duro y es algo difícil al principio. Si no tienes juego de tenis este es tu juego.

SHERLOCK HOLMES



OK 85%

Jugabilidad :	75
Gráficos :	80
Sonido :	90
Originalidad:	85
Movimientos :	95



GRAN CONCU
SPEED RA

PARTICIPA CON SPEED RACER
Y GANA UN *KIT MULTIMEDIA* COMPUESTO DE:

- ✔ UNIDAD CD-ROM
- ✔ TARJETA DE SONIDO
- ✔ UN LOTE DE TRES TITULOS EN CD-ROM







Enviar vuestras respuestas especificando el nombre del concurso a:



OK PC (SPEED RACER)
Editorial Nueva Prensa
Pza del Ecuador-2, 1ºB
28016 MADRID

RSO
CER

SPEED RACER

in The Challenge of Racer X

ACCOLADE

BASES CONCURSO

* La duración del concurso será de dos meses durante los números 20 y 21.

* La lista de ganadores se publicará en el número 23 de esta revista.

* Pon tus datos con letras mayúsculas, incluyendo el número de teléfono.

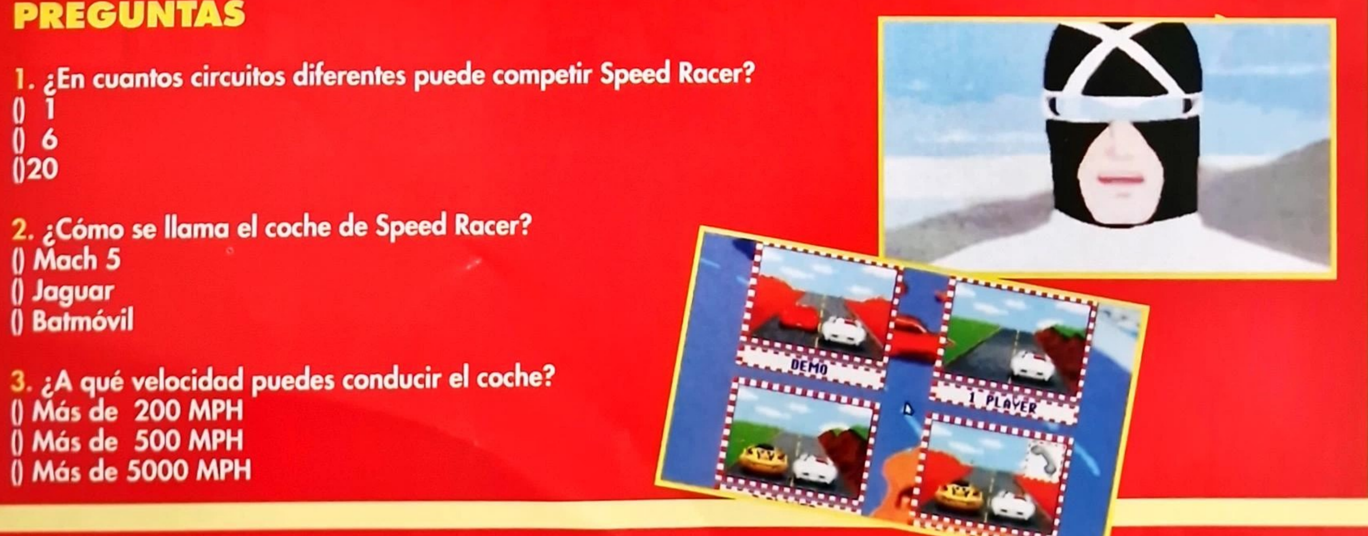


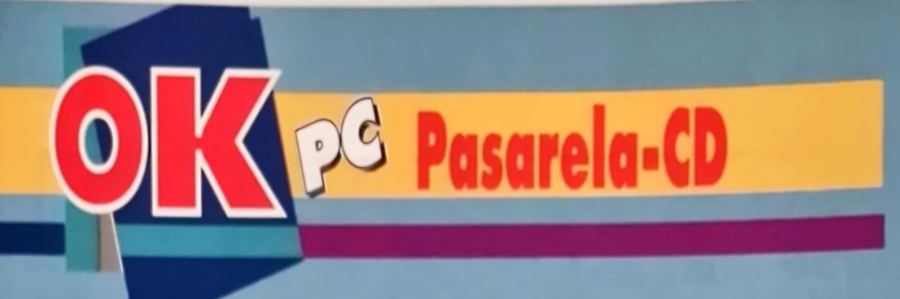
PREGUNTAS

1. ¿En cuantos circuitos diferentes puede competir Speed Racer?
() 1
() 6
()20

2. ¿Cómo se llama el coche de Speed Racer?
() Mach 5
() Jaguar
() Batmóvil

3. ¿A qué velocidad puedes conducir el coche?
() Más de 200 MPH
() Más de 500 MPH
() Más de 5000 MPH





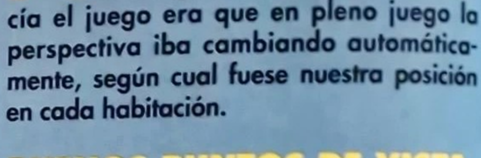
- OK Pasarela: ALONE IN THE DARK- CD
- Compañía: INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER y OTRAS

Alone in the Dark



El terror regresa a vuestros compatibles con más ganas que nunca. Si ya sufristeis las pesadillas de la vieja mansión llamada Derceto, ahora esas pesadillas serán realidad, porque con esta versión llega el componente que le faltaba al juego: una gran banda sonora en CD.

Alone in The Dark ha sido un juego que ha roto moldes por sus gráficos. La gran novedad que introducía el juego era que en pleno juego la perspectiva iba cambiando automáticamente, según cual fuese nuestra posición en cada habitación.



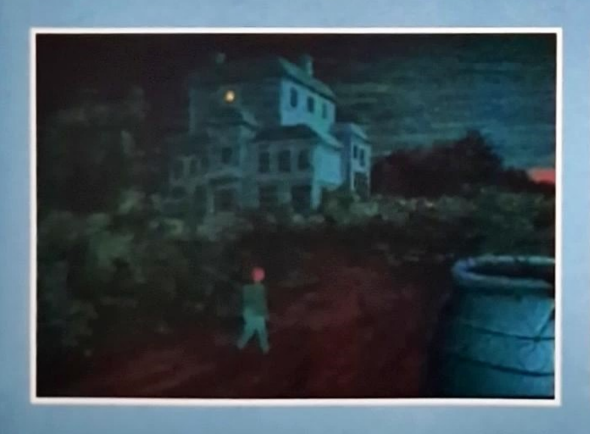
BUENOS PUNTOS DE VISTA

Este planteamiento gráfico planteaba el problema de que o bien podía ser muy difícil el control de nuestro personaje, o bien podíamos perder de vista objetos importantes para la aventura al no ver todas las perspectivas. Alone in the Dark solucionó ambos problemas y nos dio toda una aventura, para algunos rol-aventura, en la que se conseguía sumergir al jugador en una mansión encantada.

La aventura se desarrolla en todo momento en 3D y los personajes se integran perfectamente en los diversos escenarios, aumentando así la realidad. Los objetos que iremos encontrando se representarán en 3D e irán rotando para que los podamos ver con mayor precisión.

En resumen, este juego ha sido, y su versión en

LA PESADILLA





CD-ROM no es para menos, una aventura innovadora de la que todos esperamos ver su segunda parte que promete ser aún mejor de lo que lo es la primera.

LA LLEGADA DEL CD-ROM

Y ahora llega la versión en CD-ROM, con sus pros y contras. Lo mejor de la versión en CD-ROM es sin duda el sonido. El juego incluye un montón de música en formato CD-Audio que le da mil vueltas al antiguo sonido de la versión en disquetes. Poneros unos buenos cascos de música conectados al CD-ROM o conectar la salida de audio a un buen amplificador y cuando terminéis de jugar temeréis abrir la puerta por no saber que tipo de criatura os puede estar esperando.

Todo este derroche de sonido plantea un serio problema: ¿cómo oir efectos sonoros y sonido CD al tiempo?, para los afortunados poseedores de un Kit Multimedia es muy posible que el problema no exista, ya que normalmente la salida de audio del CD-ROM se puede conectar a la tarjeta de sonido y así con unos altavoces normales se integra todo el sonido perfectamente. Para los demás habrá que elegir escuchar efectos o música, tener dos pares de altavoces o algún cable especial.

El tener el sonido en formato de CD tiene la ventaja de que podemos extraer el CD-ROM y escuchar la banda sonora del juego desde cualquier CD musical normal. Sin embargo, para reproducir el sonido en CD-Audio mientras se está jugando, es necesario que el juego esté instalado completamente en el disco duro, ya que el CD-ROM ocupa el cien por ciento de su tiempo en reproducir la música. Para poder disfrutar de este juego será necesario que tengas casi 6 Mb de disco duro libres.

El nivel gráfico del juego es idéntico al de la versión en disquetes y la aventura es la misma, pero con la mejorada banda sonora gana mucho en realismo.

UNOS PREMIOS

La versión en CD-ROM incluye el juego en cinco idiomas: francés, inglés, castellano, alemán e italiano. Esto puede ser muy útil para aprender idiomas. En las pocas ocasiones en las que se escucha voz, esta está en inglés sin traducir, pero todos los textos del juego estarán en el idioma que elijamos en la instalación.

El programa de instalación se ha mejorado y simplificado mucho, ahora es posible instalar Alone in the Dark para jugar bajo Windows con su propio icono.

Conocedores en Infrogames de que el juego es el mismo que en la versión de disquetes, aunque muy mejorado en el aspecto de sonido, los creadores de este título han decidido incluir como regalo el juego Jack in the Dark, un cuento en el que tendrás que liberar al hombre más importante del planeta de las garras de Jack, su enemigo en Alone in the Dark 2. Esperemos que la segunda parte de este juego tarde poco en venir, porque después de esto seguro que a todos, como a mí, se os habrán puesto los dientes largos.

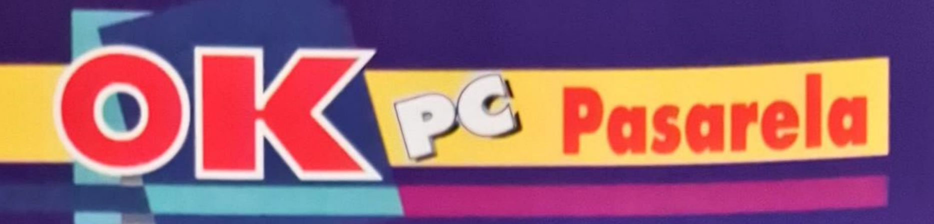
SHERLOCK HOLMES



DE DERCETO

OK 86%

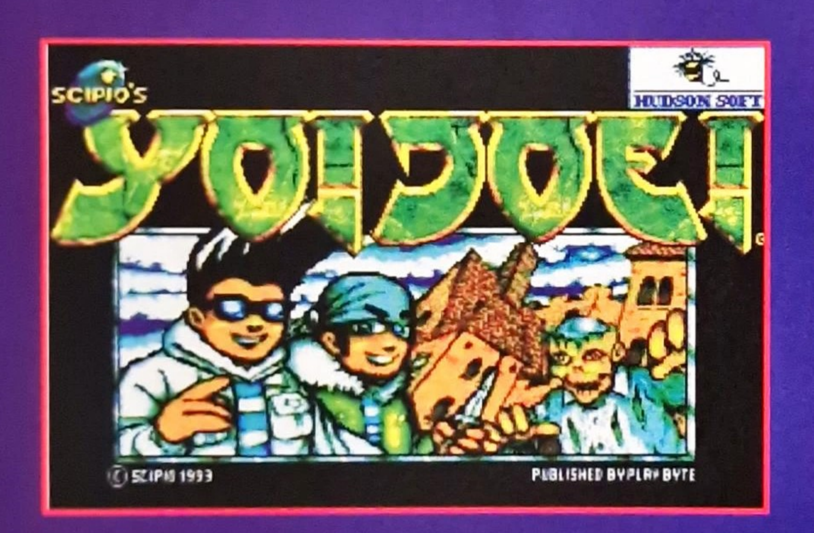
Jugabilidad :	90
Gráficos :	85
Sonido :	98
Originalidad:	75
Movimientos :	74



- OK Pasarela: YO! JOE!
- Compañía: HUDSON SOFT
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica:VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, DISNEY SOUND SOURCE

YO! JOE!

"RAPPERS" E CASTILLO MAL



Que nosotros sepamos, pocas veces se ha visto a los fanáticos del rap como protagonistas de un videojuego. Pues bien, ahora les ha tocado el turno, pero menuda misión: salvar al mundo de una maléfica organización secreta.





Yo! Joe! es un trepidante juego de plataformas que supone un cambio divertido en nuestra programoteca particular. Si hace algún tiempo nos quejábamos de la escasa afluencia de este tipo de juegos para los compatibles, ahora podemos ver como se nos acerca una auténtica avalancha de este tipo de juegos.

CONSOLAS Y PC

El programa de Hudson no es una excepción a la regla, y está plagado de niveles, enemigos, bonificaciones y todo aquello que es típico de las consolas, pero que a los más pequeños les gustaría tener en el ordenador de su papá o del hermano mayor. Asimismo la historia es francamente original, ya que se trata de dos muchachos adictos al "rap" y a decorar las calles de la ciudad, que por circunstancias de la vida, tienen que enfrentarse contra la organización del diabólico Profesor X. Por supuesto entre sus fines está el dominio del mundo, e imagina quién tiene que salvarlo.

La estética del programa está ambientada en el mundillo de los "rappers" y las pintadas en las paredes. Incluso el ma-



nual, que por cierto es muy entretenido e incluye un pequeño cómic, explica la terminología o esas palabras "raras" tan frecuentes en las pintadas. Si hay algunas ya muy famosas como "tag" que se refiere a la firma del artista, otras como "Whole Car" significan pintar todo un vagón de metro. Pero eso solo pasa en Nueva York.

EN EL
DITO









SOBRETODO DIVERSION

Y aparte de todo esto que puede interesar a un tipo de público determinado, el juego es muy divertido, aunque gráficamente se podía haber mejorado muchos detalles, pero el scroll es suave, y tenemos un amplio repertorio de golpes y armas con las que derribar a todo aquello que se nos ponga delante.

El primer nivel se sitúa en un castillo poblado de trampas y bichos bastante asquerosos, e incluso tendremos ocasión de practicar nuestra habilidades submarinas para recoger los numerosos tesoros escondidos en las alcantarillas.

Una vez acabado el nivel del castillo, accederemos a sitios tan dispares como el Himalaya o a un laberinto parecido al de Creta con Minotauro incluido.

En definitiva un juego, que siguiendo las normas ya fijas del mundo de los arcades, es adictivo a tope, y sobre todo posee algo cada vez más infrecuente: originalidad.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ













OK 86%

Jugabilidad :	92
Gráficos :	80
Sonido :	80
Originalidad:	95
Movimientos :	85



- OK Pasarela: RYDER CUP
- Compañia: OCEAN
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

Ryder Cup

VER



En 1926, en Wentworth, Inglaterra, se disputó un partido de golf entre dos equipos profesionales procedentes uno de los Estados Unidos y el otro de Gran Bretaña. Los británicos demostraron su gran capacidad, y derrotaron a los americanos sobre la hierba. El partido fue creado por dos hombres: Walter Hagen, una autentica leyenda en el golf americano, y ganador de dos trofeos del Open Británico, y Samuel Ryder, un poderoso hombre de negocios. La competición se desarrolló conforme a las reglas de la PGA y el equipo triunfador fue galardonado con un trofeo donado por Samuel Ryder.

Años antes había surgido la idea de disputar una competición de golf entre los equipos de Gran Bretaña y los Estados Unidos. Durante el año 1921, se disputó un partido de golf en el campo de Green Eagles, como consecuencia de ello se determinó la fundación del Walter Cup, un acontecimiento que se celebraría regularmente cada dos años.

La primera Copa Ryder oficial se disputó en 1927 en el club de Campo de Worcester, Massachusetts. La forma en la que el campeonato se iba a disputar incluía cuatro partidos de cuatro jugadores cada uno durante el primer día y ocho partidos simples durante el segundo día, cada uno de los cuáles disponía de más de 36 hoyos.

Durante el año 1961 se efectuaron una serie de cambios en la competición. El número de hoyos en los partidos fue reducido

LA DIFICULTAD EN EL JUEGO SERA NUESTRO MAYOR PROBLEMA









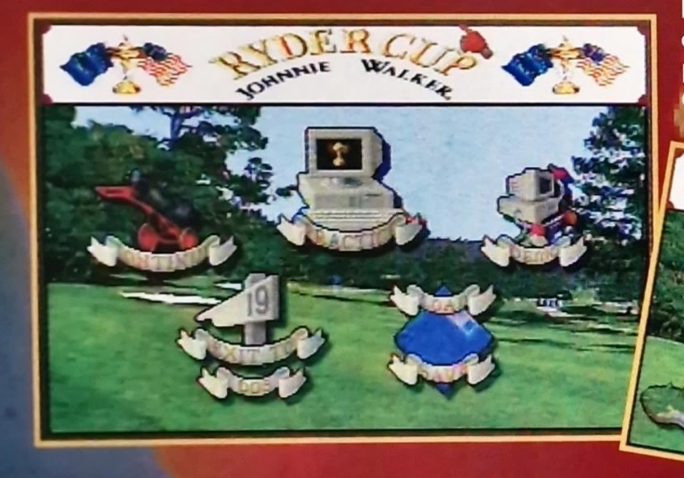


DE Y ORO

de 36 a los 18 hoyos que rigen en la actualidad, lo cual influyó en que se disputasen dos sesiones al día. En el año 1963, se incluyeron por primera vez partidos a cuatro bolas en Atlanta, aumentando el número de puntos totales a 32.

Por fin en el año 1979 los británicos pudieron contar con la ayuda del resto de países europeos, volviéndole a dar vida a la competición que hasta ahora había estado monopolizada por los americanos, West Virginia les trajo suerte.

A lo largo de este año también se introdujeron otros cambios y que aún perduran. Cuatro partidos de cuatro bolas y cuatro partidos de cuatro jugadores durante el primer y segundo día, y doce partidos individuales el segundo día.



EN EL BUNKER

Las posibilidades que nos ofrece este juego de golf son amplias: desde uno hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, posibilidad de elección entre competición real o entrenamiento en los campos de la competición, al igual que también podremos jugar en diferentes tipos de terreno y como no al igual que antes seleccionamos el campo ahora podremos seleccionar también el hoyo.

Puede que los gráficos no sean una auténtica maravilla, quizás el sonido no sea el Carmina Burana, seguro que alguno se pone a compararlo con otros juegos de golf; pero lo que jamás nadie podrá negar en ningún momento, a no ser que no entienda nada de golf, es que el juego es totalmente fiel a las circunstancias de esta famosa competición en todo momento.

DESTREZA O SUERTE

Muchas veces pensamos que hay gente con mucha suerte cuando juega al golf, la razón es por que quizás nosotros jamás hallamos podido realizar las filigranas que vemos. Aunque la verdad es que como dicen por ahí: "Al saber le llaman suerte". No pensemos ni por un momento que esto ocurrirá durante nuestro juego, la realidad la tenemos delante.

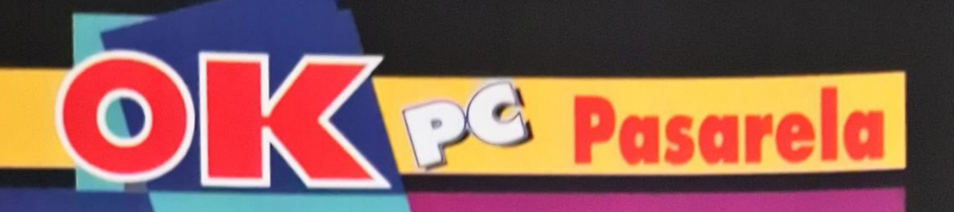
ANTONIO GOMEZ





OK 76%

Jugabilidad :	75
Gráficos :	70
Sonido :	80
Originalidad:	70
Movimientos :	85



- OK Pasarela: GOBLINS 3
- Compañía: COKTEL VISION
- Distribuidor: SYSTEM 4
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER y OTRAS

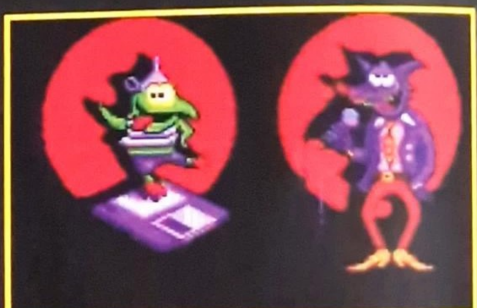
GOBLINS 3

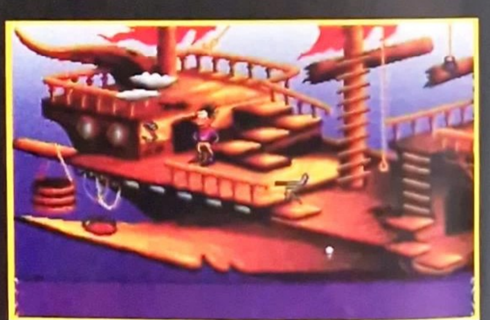
PC 3 1/2
Disco duro

COKTEL VISION

System de España S.A.

Una nueva entrega de la serie Goblins se acerca a nuestras pantallas. En su tercera parte, la historia se complica enormemente, ya que dos reinos rivales intentan la conquista de un tétrico laberinto, donde se encuentran las claves para la eterna felicidad.





UN REPORTERO EN APUROS





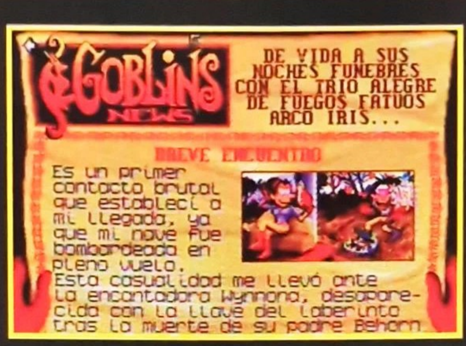
Cuando la redacción del "Goblins News" se enteró del reto planteado entre los reyes Xina y Bodd, enemigos desde hace mucho tiempo, buscó entre sus mejores periodistas para intentar una entrevista exclusiva con dichos reyes, ya que jamás se les ha visto. Para ello eligieron al simpático Blount, un joven goblin que sueña con arrasar en su profesión.

Pero los problemas no han hecho más que empezar para Blount, en primer lugar su barco se desmorona poco a poco, y por salvar a una apuesta joven, un mordisco mal curado le ha transformado en goblin-lobo. Y no sólo eso, tendrá que superar un montón de pruebas para convertirse en héroe de los dos reinos, así como conversar con multitud de personajes que intentarán ayudar y otros intentarán eliminarle lo más rápidamente posible.

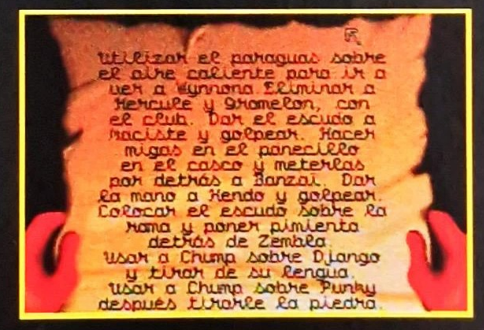
EMPIEZA LA DIVERSION

Goblins 3 como sus predecesores se basa en manejar de manera acorde los distintos personajes bajo nuestro control. Si bien comenzamos con Blount en un principio, a lo largo de nuestra aventura conoceremos a seres con nombres tan originales como Fulbert y Ooya, además de otros.

En los diversos escenarios que componen el juego existen multitud de objetos, esperando que los usemos. Lógicamente el objetivo del juego es pasar escenarios, gracias al uso correcto de todo lo que nos encontremos, así como la acción simultánea de los personajes.









EL EQUIPO NECESARIO

El programa corre de manera estupenda en un 386 de bajas prestaciones, e incluso en sistemas más antiguos, por lo que no debe dar muchos quebraderos de cabeza de instalación. Los gráficos son sencillos, con fondos muy bonitos, y el sonido cumple con su función correctamente. Las animaciones son bastante divertidas, ya que el programa derrocha "cachondeo" por todas partes con multitud de "gags" según avancemos o hagamos las cosas como no se deben. Las caras chistosas de los personajes contribuyen a tal fin.

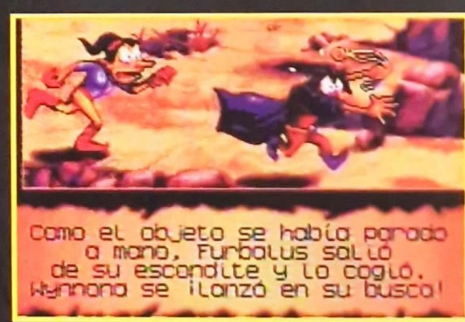
La dificultad es bastante gorda, y eso que contamos con una serie de pistas en el propio programa, por lo que sudaremos la gota gorda hasta llegar al fin, pero también echaremos una sonrisa que siempre viene bien.

Y es posible, que tras la entrevista con los monarcas, Blount consiga un acuerdo de reconciliación con los dos pueblos.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ







OK 85%

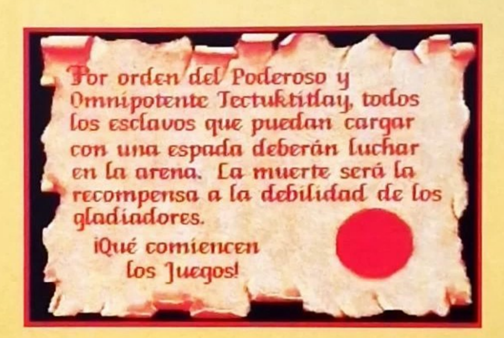
Jugabilidad :	90
Gráficos :	90
Sonido :	80
Originalidad:	85
Movimientos :	80



- OK Pasarela: DARK SUN
- Compañía: SSI
- Distribuidor:DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND y OTRAS

UN MUNDO L
VIOLENTO

Sin duda, el género heroico o fantástico-medieval, es el preferido para los guionistas de los juegos de rol. Debemos mucho de ello a las aventuras de Conan o las novelas de Tolkien, si bien en las primeras, el cimmeriano confiaba más en su espada que en la poderosa magia de Crom. Dark Sun es un intento de aunar la fuerza de las armas con las nuevas habilidades "psi" de los fantásticos personajes de SSI.





Es curioso comprobar la historia de Athas, el mundo de Darksun, ya que parece ser análoga a la Tierra. Mientras aquí, estamos condenados a la contaminación, y como no hagamos algo pronto, nos iremos todos al garete, en Athas, el uso desproporcionado de la magia, prácticamente destruyó al ecosistema del planeta.

Muchos años antes, existió una raza de poderosos magos, que con sus experimentos modificaron la estructura del Sol de Athas, haciéndolo aún más potente y calorífico. El resultado fue que Athas se convirtió en un desierto, y el agua es el elemento más precioso. Muchos animales evolucionaron hacia formas más peligrosas para los propios seres humanos, y cantidad de monstruos se desarrollaron en los inmensos desiertos, y siempre con el estomago vacío.

Ahora sólo existen pequeñas ciudades-estado, dominadas cada una por un rey con grandes poderes, y que tiraniza a todos los habitantes, no obstante, la mayor parte de la población son simples esclavos, con una clase dirigente, y una organización religiosa constituida por templarios. Estos últimos se "preocupan" de que el nivel de esclavos permanezca constante, y que los más belicosos formen parte de la Arena.

La Arena es una especie de circo romano, donde personas y monstruos luchan entre sí. Y aquí entramos en escena nosotros.



EL OBJETIVO DEL JUEGO

Nuestro "party" está formado por miembros luchadores de la Arena. Cansados de tanto dominio e injusticia, su única preocupación consiste en escapar. Lo más terrible de todo es que entre las ciudades sólo existe el desierto lleno de peligros. Pero hemos oido leyendas acerca de pequeñas comunidades de antiguos esclavos que luchan por la supervivencia. Tal vez la única solución sea la existencia de un líder que una a todos los pue-

LAMADO

blos libre, y que por una vez de todas pacifique Athas. Tal vez, el líder lea algún día estas líneas ....

Dark Sun es un increíble programa de SSI, que a lo primero parece desconcertar a cualquiera debido a que no tenemos ni idea de lo que debemos hacer, pero tras hablar con algunos cuantos personajes y resolver algunas cuestiones, el índice de adicción se dispara enormemente.

Por otra parte, el método de creación de personajes es bastante original y efectivo, aunque esta vez sea más difícil hacer trampas, ya que todo depende de un dado, que proporcionará unas características aleatorias.

Aunque el programa tenga una estética bastante "guerrera", no se ha descuidado el tema de la magia. Muy al contrario, ahora a parte de los tradicionales hechizos propios de AD&D, se unen otros de nueva creación, así como unas capacidades "psi" de los personajes que dan nuevos aires a los poderes mágicos.

Cualquier criatura, incluso las menos inteligentes, tienen una cierta cantidad de poder "psi" que nos va a poner las cosas más difíciles todavía.

Y hablando de criaturas, la mayoría de ellas son habituales de la serie Beholder, pero al tener el programa una vista isométrica, tanto el combate como los gráficos de los monstruitos son diferentes a lo acostumbrado. Dark Sun abandona el tiempo real, para entrar en el combate por turnos.

CUESTIONES TECNICAS

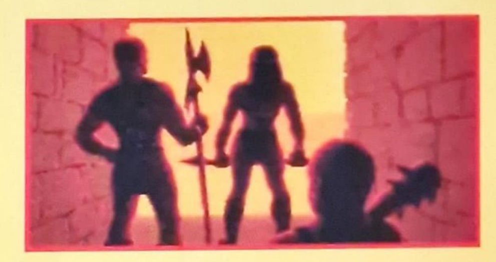
El programa requiere un 386 y un mínimo de 2 megas, eso significa que nos vamos a encontrar con gráficos realmente buenos, aunque algunos diminutos, y un sonido de cortar la respiración. Dark Sun no desmerece nada en el apartado técnico.

El manual está perfectamente traducido, así como el propio juego, tal como suele hacerlo Dro, por lo que no debemos tener en una mano el ratón, y en otra el diccionario.

Pero en lo que realmente destaca el juego es en su originalidad, que puede llegar a ser un arma de doble filo, ya que a algunos no les puede gustar la nueva filosofía de juego de SSI, pero lo que hay que reconocer es que el programa está perfectamente desarrollado, y esconde multitud de secretos y diversión en él.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ







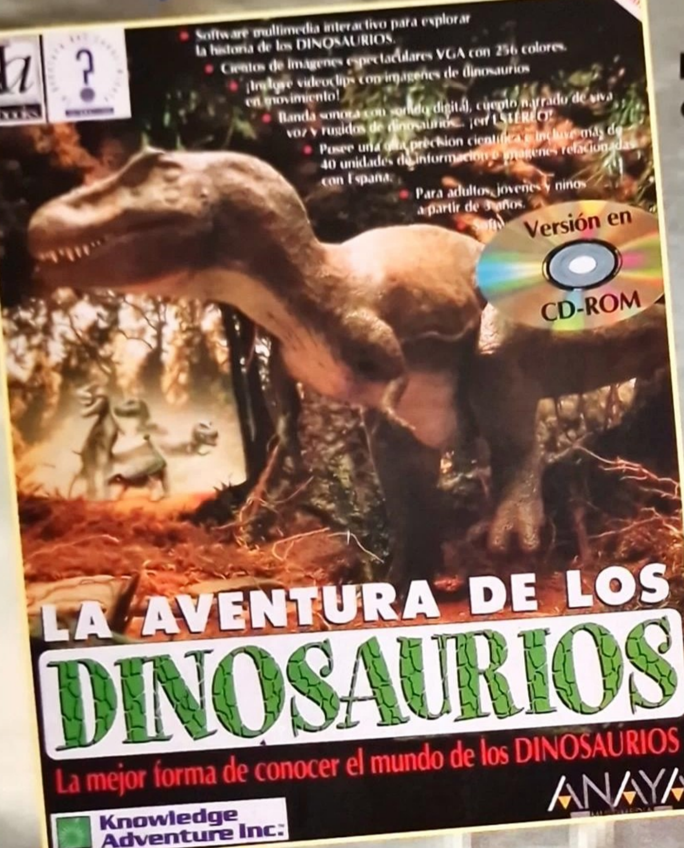




OK 89%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	90
Sonido :	85
Originalidad:	95
Movimientos :	80

• OK Pasarela: LA AVENTURA DE LOS DINOSAURIOS-CD
• Compañía: ANAYA MULTIMEDIA
• Distribuidor: GRUPO DISTRIBUIDOR EDITORIAL y ERBE
• Tarjeta gráfica: VGA, SVGA
• Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER Y OTRAS



Las aventuras de estos animalitos nos atacan de nuevo. Aunque la versión distribuida en disquetes es muy parecida, esta versión en CD-ROM tiene algunas ventajas que hacen imperdonable el dejarla pasar de largo a los poseedores de un lector de CD-ROM.







Este es uno de esos programas que se ganan el cien en sonido ya que está totalmente narrado en castellano y la música de fondo es excelente.

Todos los textos , que explican la historia de los dinosaurios, están narrados de viva voz, pero no es una lectura tipo ordenador sin importar la entonación de lo que se lea, si no que son digitalizaciones de expertos narradores. Es como ver un documental interactivo en el PC.

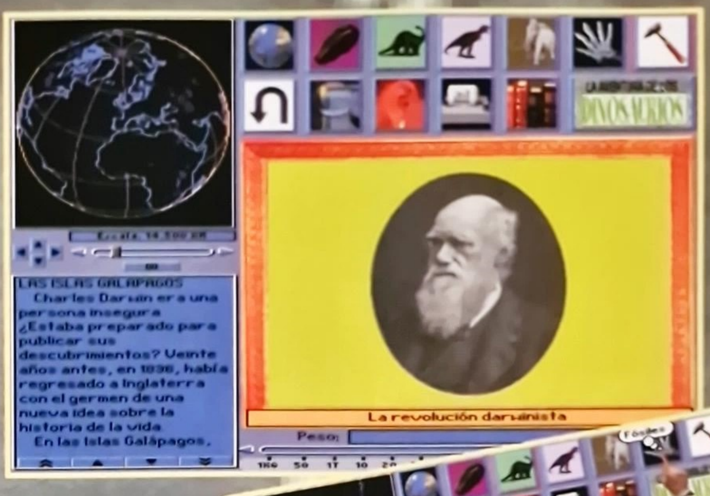
LAS MEJORAS

Si habéis visto la versión anterior en disquetes suponeos lo que es oir todos los textos, para que así no sea necesario leer nada. Seamos francos, todos preferimos que nos narren la historia de los dinosaurios a tener que leer extensos bloques de información.

No sólo se ha mejorado el sonido, se han incluido más animaciones como las del Quetzalcoatlus y Tyrannosaurus. La

UN DOCUMEN
INTERACTIVO





primera corresponde a una supermaqueta creada a tamaño real que se manejó a control remoto para revivir el vuelo de este enorme dinosaurio. La segunda es una animación creada por ordenador de este terrible carnívoro.

Si echamos un ojo por el CD-ROM vemos que ocupa unas 122 Mb de datos y que incluye unos programas curiosos de los que no hemos encontrado documentación. Supongo que estos programas son parte de las numerosas animaciones que incluye el programa para explicar la vida de estos animalitos. La ventaja es la de poder acceder a estas animaciones desde el CD-ROM por separado.

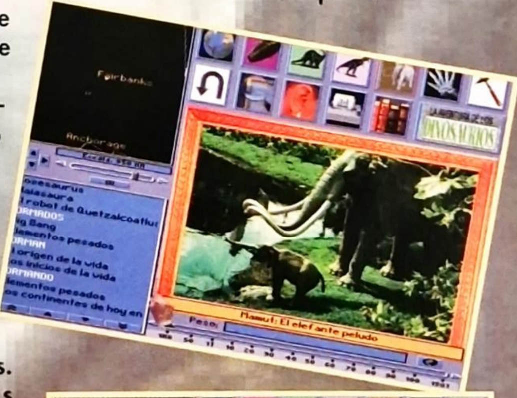
El programa en CD-ROM, tras instalarse, ocupa menos de 2 Mb del disco duro donde crea unos ficheros para acelerar el acceso al CD. Aún así, se nota el acceso al CD, ya que las pantallas no se muestran a la misma velocidad que en la versión de disquetes. De todas formas la velocidad es más que suficiente y siempre es mejor ahorrarnos nuestras megas en el disco duro que perder un par de segundos mientras se busca la información deseada.

NTAL

UNOS DETALLES

Para los que no conozcáis la versión en disquetes, comentada en el número 17 de esta revista, os diré que este programa es todo un libro multimedia interactivo (de consulta a vuestro ritmo).

El programa cuenta con un capturador que nos permite obtener una copia en archivos BMP de la pantalla que veamos para así, por ejemplo, crear una batería de imágenes de las que consideremos mejores con otros programas. Estas imágenes sin embargo no se pueden utilizar con fines comerciales sin la autorización de la compañía.







La forma de acceder a la información en esta aventura del conocimiento es de lo más intuitiva que os podáis imaginar. Con el ratón diremos si queremos buscar un animal según su antigüedad, peso, longitud, ubicación de los restos encontrados, etc.

Una vez que estemos en el animal tenemos infinitud de formas de seguir buscando información relacionada. Podemos señalar palabras del texto explicativo para directamente ir a temas relacionados, señalar en el dibujo para ir a los temas propuestos o incluso irnos a la biblioteca y consultar lo que se nos ocurra.

En resumen, una excelente adaptación que nos enseña que en Castellano también pueden salir buenos productos, o mejor dicho, los mejores productos.

SHERLOCK HOLMES



- OK Pasarela: T.F.X.
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ROLAND, ADLIB, SOUND BLASTER



La premonición surgió de un grave susurro lejano y lastimero que, transportado por el viento, condensó angustia. A los pocos segundos, precedido por un apenas perceptible silbido, el devastador estallido que acabó con el pájaro de hierro. Otro grave susurro siguió a la calma, y después... ¡¡ El estridente desafío a la barrera del sonido !! ...Cuando en el aire aún se arremolinaba el humo de la explosión, el asesino se hallaba lejos.

Verás, normalmente, casi todos los simuladores de vuelo, pueden encuadrarse dentro de una especie de prototipo, que hace que aquella famosa frase de "visto uno, vistos todos", no deje de perder toda su consistencia. Y es que nos tienen acostumbrados al mismo tipo de misiones, a mandos parecidísimos, sin añadir ningún elemento interesante que haga destacar a alguno por encima de los demás. Pero ésto, que parecía imposible, ha llegado hasta nosotros, con T.F.X.

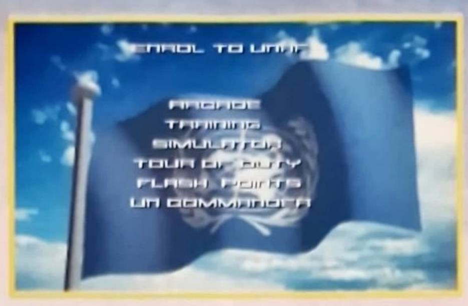
LO NUEVO

No es palabrería barata si te dijese que la capacidad de sorprender de éste simulador me ha superado. Lo primero que te va a llamar muchísimo la atención, es la música que lleva incorporada. Tiene una marcha alucinante, y hace que tus neuronas comiencen a despegar, aún antes de haber llegado a tener en tus manos los mandos del avión, que es lo verdaderamente alucinante. Los gráficos que vas a encontrar en el programa son altamente sofisticados, y confieren al juego, una especie de atmósfera dificl de alcanzar en otros simuladores.

Son setenta y una las teclas con las cuales podrás sacar el mayor rendimiento a tu simulador. Algunas ya las conocerás al haber jugado con otros, y si no lo has hecho, te diré que son las comunes de des-

PILOTANDO EL DARDO DE L







pegue, piloto automático, disparo, radar, H.U.D., etc..., pero en T.F.X. han introducido algunos elementos poco comunes en lo que se refiere a seguimiento de objetivos (designador de objetivos por láser) , sistemas defensivos y puntos de vista de la cámara.

LOS MENUS

Por citar un ejemplo del vanzado sistema en el orden de las cosas que configuran éste simulador, junto con el MENU PRINCIPAL -controles de vuelo, modalidad, arcade, especificaciones militares,etc.- se encuentra un MENU DE REALIDAD: daños, viento, fuerza G, precipitaciones, temperatura... elementos todos que influyen mucho a la hora de pilotar un "trasto" de las características que tinen el que tu estás a punto de pilotar.

Junto a éstos dos, se encuentra otro menú para crear las misiones con el comando Central de las Naciones Unidas. En ésta sección, tienes hasta vistas en 3D por satélite de la zona.

La verdad es que la configuración de las misiones es tan completa, que no creo que haya algo que heches de menos a la hora de elegir tu destino. Podrás llevarlas a cabo en Somalia, Colombia, Libia, Yugoslavia o El Atlántico Sur. Esta última trata un apasionante caso de guerra inminente donde están implicados muchos paises sudamericanos, al ser secuestrado un barco que transporta suficiente plutonio como para construir 200 bombas nucleares de largo alcance. Todo ello por la posesión de un gigantesco hallazgo petolífero al sur de Georgia.

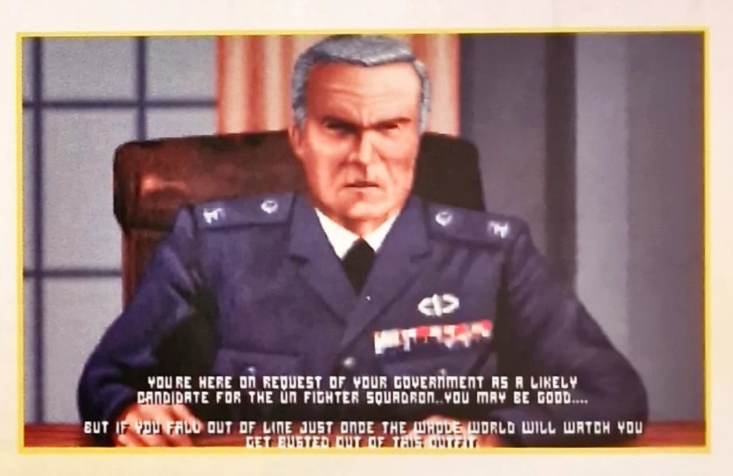
Aparte de la alucinante música que ya te comenté, las voces que actuan en el programa, dan ese toque de realismo que siempre falta en los simuladores de vuelo convencionales.

Los creadores de T.F.X., desde su responsabilidad, hacen una advertencia un tanto extraña, que conviene tener en cuenta antes de comenzar a jugar con el simulador. Algunas personas, al estar expuestas a determinados juegos de luz, pueden sufrir molestias epilépticas. Si te mareas, parpadeas demasiado o irregularmente, te desorientas o tienes convulsiones, deja de jugar inmediatamente. Esto no es un mal que ocurra sólo con T.F.X., lo que pasa es que advierten que puede ocurrir cuando juegas con el ordenador y, si usas el simulador, lo estás haciendo.

En el menú de opciones encontrarás las tan traídas y llevadas arcade, entrenamiento, crear piloto, comienzo, misión, etc. La cabina es bastante sencilla y está muy despejada de mandos gracias a las dos pntallas multifunción situadas a tu izquierda y derecha. Un sencillo sistema controla el vuelo y los motores. Indicadores luminosos de combustible, tren de aterrizaje, gancho de frenado, ignición, etc. te tendrán bien y puntualmente informado de la situación en que se encuentre tu aparato. En la consola principal hay cinco paneles de mensajes para el peligro, disparos, alarma, mensajes internos... Un panel de amenaza principal que nunca debes perder de vista y un mapa que se activa cuando quieres y contiene a mi entender la información más valiosa, ya que te informa de todo lo que está sucediendo en tu entorno en ese preciso momento: aviones enemigos, objetivos, aliados, etc...

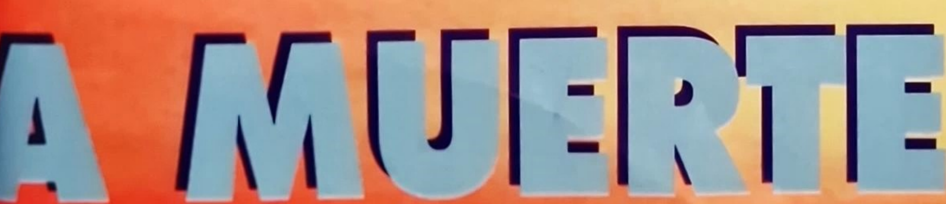
PANTALLAS

Podría decirse que se trata del avión de las pantallas: el armamento disponible, los sistemas, el explorador forntal de infrarrojos, el exlorador de visión inferior de infrarrojos, radar de situación horizontal,











radar de visión de mas allá del alcance visual, el mapa móvil, el MFD, etc. se presentan en las pantallas multifunción, lo que simplifica mucho el pilotaje a la hora de mirar la tabla de mandos y no encontrarte el mogollón que solía venir con los simuladores convencionales.

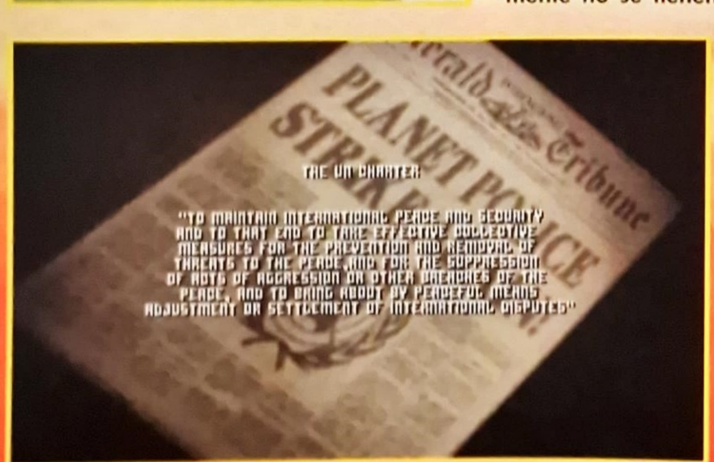
El presentador frontal de datos, incluye el HUD montado en el caso, lo que contribuye a un acercamiento a la realidad de los verdaderos reactores.

En el libro de instrucciones, tienes pantallas copiadas para ilustrar los ejemplos en el manejo del HUD que te vayan surgiendo.

Al comenzar a pilotar el avión, debes tener en cuenta todos y cada uno de los problemas que podrían plantearse a cualquier piloto en una situación de combate real, como por ejemplo la fuerza G, ángulos de inclinción en los virajes, emergencias, daños, reaprovisionamiento en el aire, los peligrosos aterrizajes sobre portaaviones , etc.







MAS Y MAS DETALLES

En la sección de armamento, dispones de veinte tipos de armas distntas para abarrotar con ellas tu avión. Debes empaparte bien de cuáles son las características de cada una de ellas, porque después lo necesitarás. No puedes elegir un MK82 -misil utilizado en los combates aire-tierra- cuando estás dando caza a un avión enemigo, porque lo correcto hubiera sido montar en tu arsenal un AA-ARM, misil aire-aire que dispone de un radar activo y un alcance de doscientos kilómetros, lo que le convierte en un arma de autoguiado letal.

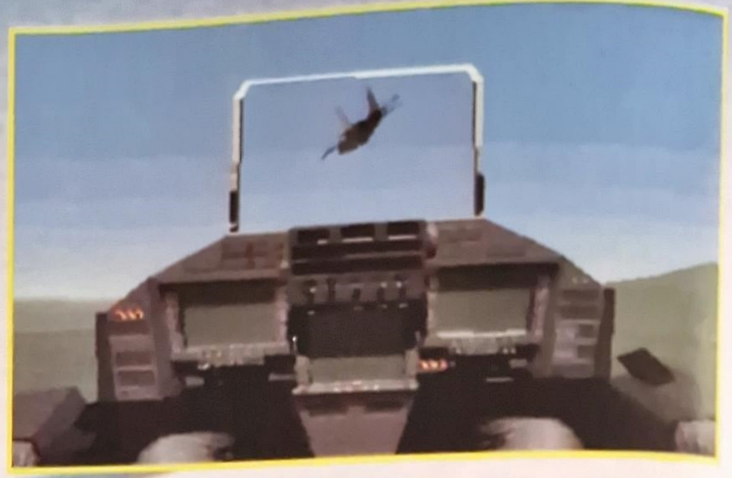
Una de las cosas más importantes a la hora de iniciar un combate que, en la mayoría de las ocasiones en que tenemos oportundiad de controlar un simulador de vuelo se nos escapa, es saber contra quién nos estamos enfrentando. Si no conocemos las caracerísticas de nuestros enemigos, ni sabemos cuáles son sus puntos débiles o fuertes, dificilmente podremos aprovechar las pocas ocasiones que los experimentados profesionales nos brinden para alzarnos con la victoria.

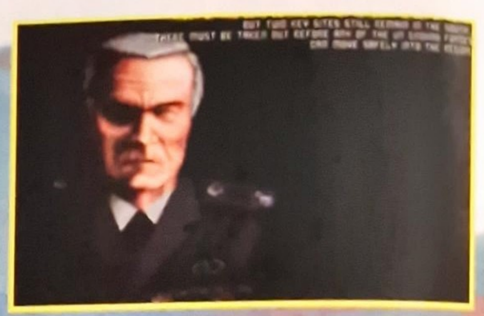
Tenemos que darnos cuenta, ante todo, que estamos tratando con verdaderos expertos en el vuelo, veteranos que no van cometer apenas errores, entre otras cosas, porque en ello les va la vida. Por eso, hay una sección en el manual, donde se te especifica con claridad, toda la información de éste tipo que sea necesaria para tí, incluyendo, como es natural (si no, adolecería de una grave laguna de informaión nuestro maravilloso simulador) de las amenazas con base en tierra, que normalmente no se tienen en cuenta y que, sin duda, juegan un papel decisivo en toda batalla de calidad que se precie.

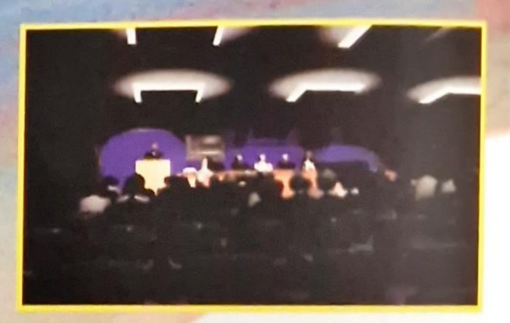


OPINION PERSONAL

Tienes ante tí, uno de los simuladores con los mejores gráficos que jamás he visto. Es el nivel de detalle del paisaje lo que más te impresiona la primera vez que juegas con él. No tiene precedentes en el mundo de la simulación asistida por ordenador para PC.







Todo ésto, podría ir en detrimento de la rapidez, pero no es así, sino que -al contrario- brilla a causa de la vitalidad con la que te sientes empujado a través de los siete millones de kilómetros cuadrados que aparecen en pantalla con sus ríos, caminos, etc, en su posición exacta.

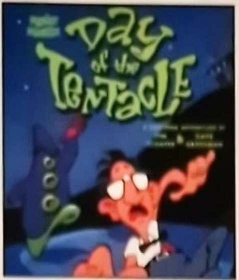
JOSE VILLALBA MEDINA

OK 93%

Jugabilidad :	92
Gráficos :	90
Sonido :	100
Originalidad:	90
Movimientos :	90

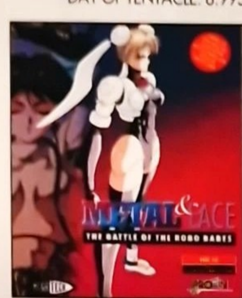


SAM & MAX: 5.800



DAY OF TENTACLE: 6.995

SIMON THE SORCERER: 3.720



METAL LACE: 5.800

RSO Store Games

NACIONALES

7 CITIES OF GOLD	5.395
ATP	9.595
ATP ESCENARIOS	8.395
BATMAN RETURNS	5.275
CAMPAIGN II	8.095
COBRA MISSION	5.195
CYBERRACE	6.095
DARK SUN	7.900
DAY OF TENCACLE	6.995
DRACULA	4.395
EUROPEAN CHAMPIONS	2.950
EYES DE BEHOLDER III	6.995
FANTASY EMPIRES	6.150
FLIGHT SIMULATOR 5.0	10.120
ESCENARIOS FLIGHT NEW YORK	8.095
ESCENARIOS FLIGHT PARIS	8.095
ESCENARIOS FLIGHT LONDRES	8.095
F-15 III	8.490
GOAL	4.830
INCA	6.095
INCA 2	6.150
INDICAR RACCING	6.290
JURASSIC PARK	4.990
KINGMAKER	6.150
AV. DINOSAURIOS	5.395
LA BELLA Y LA BESTIA	3.995
UTIL DIVIL	4.455
LINKS 386 PRO	5.195
LOST IN TIME	6.290
LOST VIKING	3.950
LOTUS	2.905
MEPHISTO GENIUS	17.900
MEPHISTO GIDEON	1.350
METAL & LACE	5.800
MIGHT & MIGHT III	4.835
MORTAL KOMBAT	5.195
NHL HOCKEY	6.190
POLICE QUEST III	6.790
PRIVATTER	5.195
RALLY	4.495
RETORNO DE ZORK	8.095
SENSIBLE SOCCER	4.295
SHADOW CASTER	7.030
SIMON THE SORCERER	3.720
SPACE QUEST V	5.850
STREET FLIGHTER 2	3.695
STRIKE COMMANDER	6.995
STRIKE COMMANDER (OPERACIONES)	3.500
STRIKER	2.635
STRONGHOLD	6.095
SYNDICATE	6.095
TASK FORCE 1942	6.695
TERMINATOR II	4.395
TFX	7.030
THE PATRICIAN	5.195
THE BLUE AND GREY	5.395
TORNADO	6.095
ULTIMA VII	6.995
ULTIMA VII SERPENT ISLE	6.095
WHEN TWO WOLDS WAR	5.395
WING COMMANDER II	5.695
X-WING	5.795
X-WING B-WING	2.970
X-WING IMPERIAL PURSUIT	2.970

C.D. NACIONAL E IMPORTACION

7 GUEST CD	12.295
DUNE CD	7.895
INCA 2 CD	7.990
LOST IN TIME CD	7.645
SHERLOCK HOLMES II CD	8.695
WING COMMANDER II+ S OPERATION CD	6.095
REBEL ASSAULT CD	8.795
SHERLOCK HOLMES 3 CD	8.795
ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD	8.795
KING QUEST CD	8.795
ULTIMA 1-6 CD	10.195

OFERTAS DEL MES (Hasta agotamiento de stock)

ATAC	6.795
BEST OF THE BEST	4.395
BODY BLOWS	5.795
CAMPAIGN MISIONES	3.499
CLASH STEEL	6.095
COMANCHE MAXIMUN OVERKILL	4.895
CURSE OF ENCHANTIA	4.395
DUNE II	5.695
FLASHBACK	5.195
HUMAN RACE	4.400
INDY LA ULTIMA CRUZADA	5.095
ISHAR II	4.100
JAMES POND 2	4.200
JONES AND F. OF ATLANTIS	5.395
KGB	5.695
LASER SQUAD	4.100
LEMMINGS 2	4.100
LOST IN L.A.	4.495
PREHISTORIK II	4.195
SHADOW WORLDS	4.095
SEAL TEAM	5.190
SPACE HULK	6.095
SPACE QUEST 1	5.215
TRANSARTICA	4.195
WAR IN DE GULF	6.595
WING COMMAMDER ACADEMY	5.895

IMPORTACION

NUEVOS IMPORTACION PC	PVP
ACES OF PACIFIC+MISSION	7.895
ACES OF OVER EUROPE	7.195
AD & D ACTION GAME	7.890
AD & D A1 QUADIM	8.695
AD & D DUNGEON HACK	8.695
ALONE IN DE DARK 2	8.695
BATTLE ISLE	8.695
BATTLE ISLE DATA DISK	4.895
CARRIER AT WAR	7.195
CARRIER AT WAR CONTRUCTION KIT	7.195
CIVILITATION	7.195
CONFLICT KOREA	6.295
CRISIS IN KREMLIN	7.195
FIELDS OF GLORY	7.890
HARPOON 1.2.1	7.195
HARPOON BATTLESET 3	4.895
HARPOON BATTLESET 4	4.895
HARPOON DESIGNER	4.895
HARPOON EDITOR	4.895
HIGH COMMAND	7.890
LANDS OF LORE	6.495
LARRY VI	7.890
LINKS CAMPOS (SVGA)	4.895
MIGHT & MAGIC 5	8.095
MIGHT & MAGIC 6	8.695
PACIFIC WAR	7.195
PIRATES GOLD	7.890
RAILROAD TYCOON DE LUXE	7.195
RED BARON+MISSION	7.890
START LORD	7.890
SABRE TEAM	7.890
SIM CITY 2000	7.890
SIM LIFE FOR WINDOWS	7.195
SIM FARM	6.355
SUB WAR 2050	6.160
TONY LA RUSSA BEISBOL	6.390
ULTIMA UNDERWOLD II	7.195 V
FOR VICTORY 1	6.390
V FOR VICTORY 2	6.390 V
FOR VICTORY 3	7.795 V
FOR VICTORY 4	7.195
WAR IN RUSSIA (GARY GRIGSBYS)	7.890
WIZARDRY VI	6.900
WIZARDRY VII	8.095
WIZARDRY VIII	8.195
LIBROS DE PISTAS	CONSULTAR PRECIO

COMPONENTES*

PLACA BASE

386 SX 40	13.900
486 DLC 33 CACHE 256	25.900
486 33 CACHE 256	59.900
486 33 DX CACHE 256 VESA	65.000
486 66 DX2 CACHE 256 VESA	94.500

TARJETA VIDEO

VGA 512 K	7.500
VGA TRIDENT 1MB	11.500
VGA CIRRUS VESA 2MB	22.900

DISCOS DUROS

40 MB	17.500
120 MB	31.500
170 MB	33.500
240 MB	39.900
340 MB	53.000

JOYSTYCK

OSTYCK WARRIOR 5	2.100
JOSTYCK SIMULADOR DE VUELO FLIGHT YOKE	6.000
MOUSE 3 BOTONES	1.750

CD / TARJETA SONIDO

CD INTERNO SONY + CONTROLADORA	32.900
TARJETA COMPATIBLE SOUND BLASTER 2.0 + ALTAVOCES	15.000
KIT MULTIMEDIA SONY CD INTERNO+TARJETA COMPATIBLE SOUND BLASTER + ALTAVOCES	41.900

VARIOS

MONITOR COLOR	32.000
TECLADO EXPANDIDO	3.500
CAJA MINITORRE	9.500
MEMORIA MODULO 1MB SIMM	7.250
MEMORIA MODULO 4MB SIMM	25.900
DISK DRIVE 3 1/2 1,44MB	6.000
MULTI I/O	2.300

(*) ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A. / ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO EN FUNCION DEL DOLAR

¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!
Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso.

SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE TELEFONICAMENTE Y OBTENGA UN 5% DE DESCUENTO ADICIONAL EN SUS COMPRAS EN VIDEOJUEGOS EN UN CHEQUE REGALO Y NUESTRAS OFERTAS MENSUALES

¿ESPERAS A LAS REBAJAS PARA COMPRAR TUS VIDEO JUEGOS?

¡VEN A VERNOS!

NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES TODO EL AÑO

RSO STORE GAMES
TU TIENDA

Claudio Coello, 128
28006 Madrid

ABIERTO SABADOS Y DOMINGOS

PEDIDOS A: TEL. Y FAX:

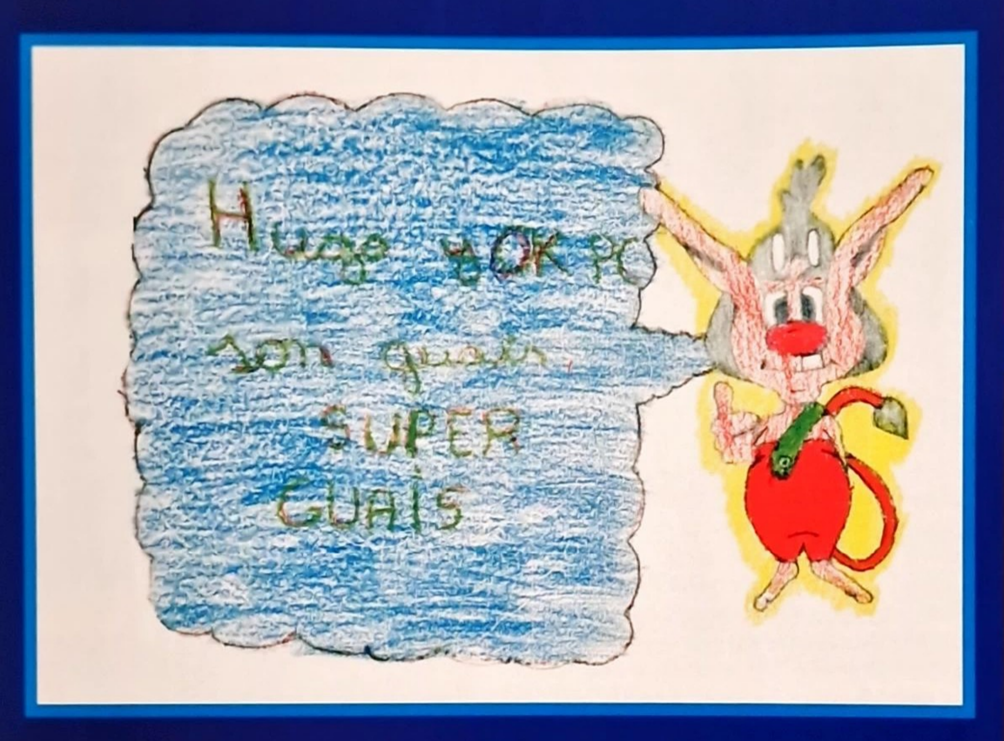
(91) 562 18 82

Envíos contrarembolso mensajero 500 Madrid, 800 Provincia.
Por correo toda España 300.
Compras superiores a 20.000 pts. sin gastos

LISTA DE GANADO

HUGO 2

ENHORABUENA A LOS GANADORES Y GRACIAS A TODOS LOS PARTICIPANTES. NO DEJEIS DE SEGUIR CONCURSANDO CON NOSOTROS.







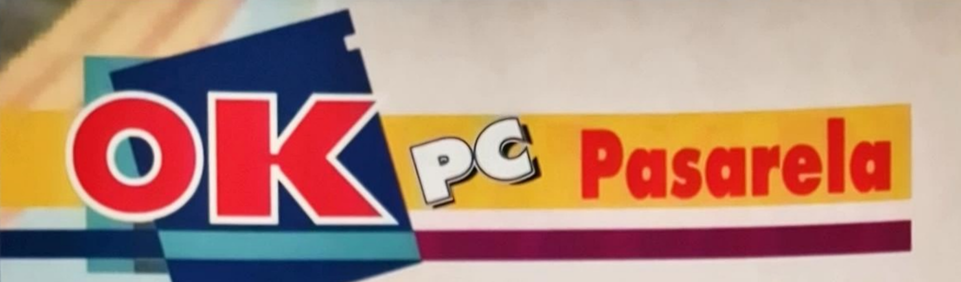


RES DEL CONCURSO



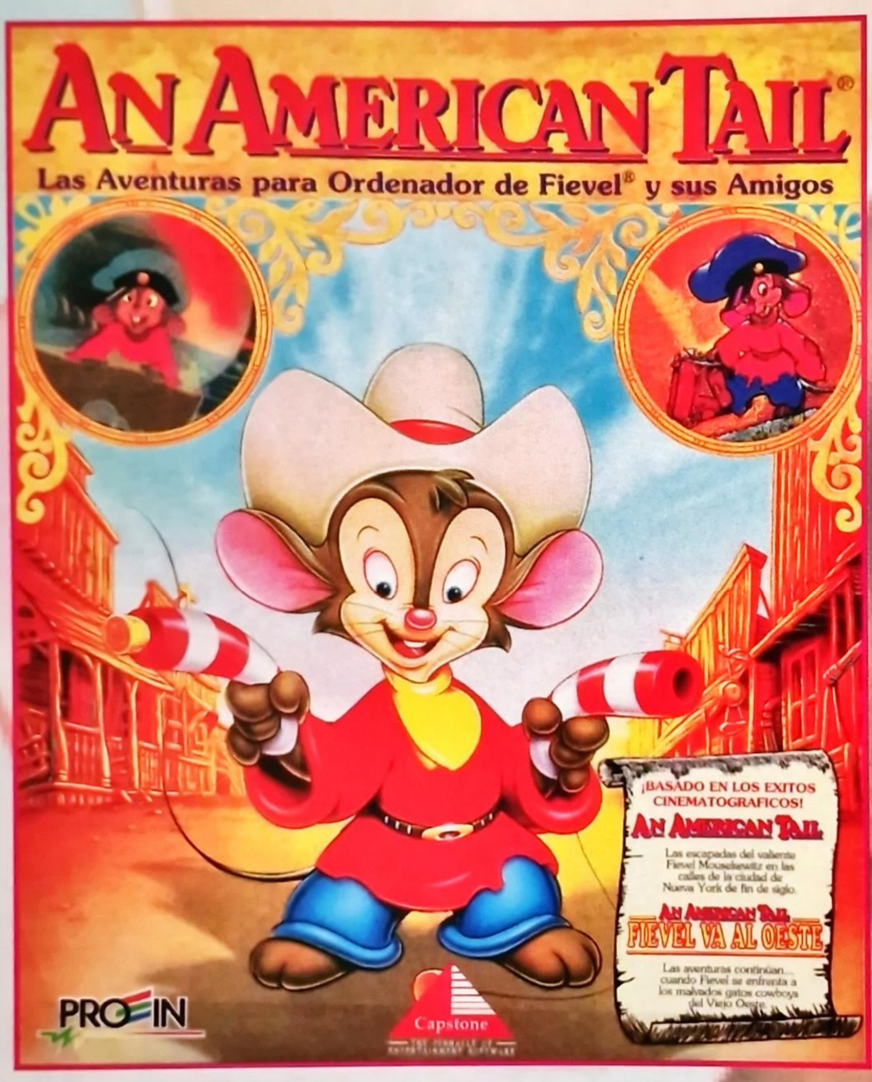
1. ABEL FERNANDEZ QUEROL
CASTELLON DE LA PLANA (VALENCIA)
2. BEATRIZ AVILA GAMARRA
TORRE DEL MAR (MALAGA)
3. MARCOS ILLAMA MARA
PARQUESOL (VALLADOLLID)
4. THAMAR PANIAGÜA BLANCO
LAS ROZAS (MADRID)
5. ANTONIO PERTINEZ PERTINEZ
GRANADA
6. RODRIGO VICENTE TEJERO
BURGOS
7. SERGIO VICENTE TEJERO
BURGOS
8. MARIA JOSE CABALLERO GARCIA
HUELVA
9. ROCIO BERRACO HERRANZA
MADRID
10. JAVIER GARCIA JIMENEZ
BARCELONA
12. SERGIO LOPEZ TEJERO
SEVILLA
13. ANTONIO GOMEZ SANZ
MADRID
14. XAVIER SIERRA GONZALEZ
BARCELONA
15. HELENA RAMOS PALACIOS
MADRID
16. SONIA PEREZ DOMINGUEZ
SEVILLA
17. CARLOS REAL VALLEJO
MADRID
18. MANUEL PEREZ VEGA
BURGOS
19. SAUL FRANCISCO CALVO
BARCELONA
20. ANTONIO JIMENEZ SANZ
MADRID
21. VALENTIN ASENSIO MORENO
P. DE VILOMARA (BARCELONA)
22. FERNANDO NEGREDO SANCHEZ
MADRID
23. AMPARO GOMBAVA GINER
MANSILLA (LEON)
24. J.LUIS GARCIA BARRIALES
OVIEDO (ASTURIAS)
25. GERARDO LIDON GONZALO
VITORIA (ALAVA)
26. MIGUEL PESACADOR HERNANDEZ
MADRID
27. FERNANDO MORENO HIDALGO
VITORIA (ALAVA)
28. ANTONIO PEDREÑO MARTINEZ
CORDOBA
29. J.MARIA MOLINA GARCIA
BARCELONA
30. JOSE OLIVER MEDINA
IRUN (GUIPUZCOA)
31. FRANCISCO FREIJO GONZALO
ZAMORA
32. CARMEN ALONSO URBON
MADRID
33. SONIA PASTRANA ROLLIZO
CORDOBA
34. ANDRES FRANCO PALAZUELOS
C.TORRES (MURCIA)
34. ALVARO MARTIN BERNAL
TORRELODONES (MADRID)
35. ENRIQUE MARTIN BERNAL
TORRELODONES (MADRID)
36. CARLOS NIETO LOBO
MALAGA
37. ENRIQUE PIZARRO GOMBAVA
ST.BOI (BARCELONA)
38. LUIS ARNANZ MOLINA
MADRID
39. ANGEL MORENO ASENSIO
MADRID
40. JOSE FERNANDEZ DE LA HERA
MADRID
41. SERGIO OCIO BARRIALES
ZUMARRAGA (VITORIA)
42. FELIPE VAILLO HIDALGO
MADRID
43. FERNANDO NEGREDO MORENO
BARCELONA
44. DAVID MARTINEZ SANZ
MADRID
45. ALFREDO VAILLO CRESPO
PUERTO LLANO (C.REAL)
46. CESAR RAMIREZ ORELLANA
BARCELONA
47. PEDRO LOPEZ PALACIOS
BARCELONA
48. DANIEL HERRERO JUMILLA
MURCIA
49. J.JOSE GARCIA UBIERNA
SANTIAGO (TENERIFE)
50. ENRIQUE NIETO RAMOS
MADRID





- OK Pasarela: AN AMERICAN TAIL
- Compañía: CAPSTONE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA, EGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND

UN BUEN AM



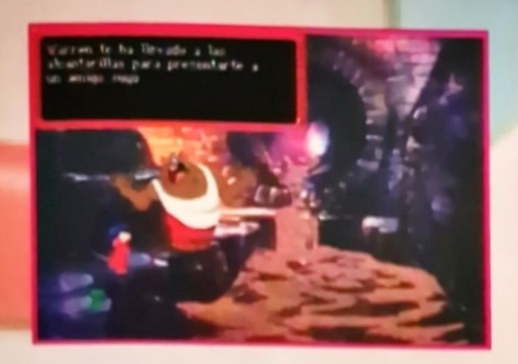
Unámonos a Fievel Mous-ekewitz en un gran viaje para buscar a su familia y desbaratemos los planes diabólicos del clan de Cat r. Waul y de los Mott Street Maulers. El juego esta basado en un par de películas del famoso Steven Spielberg "Fievel va al oeste" y "Fievel y el nuevo mundo". Este juego nos recreará el mundo animado de Fievel, tendremos una serie de rompecabezas, juegos y aventuras, ¿conseguiremos echar a los gatos de la ciudad de Nueva York?

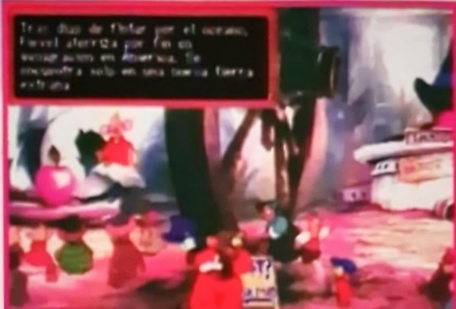
Nuestro querido amigo Fievel, era el pequeño de una familia de ratones rusos. Dentro de lo que cabe era una familia con mucha suerte, vivían en los bajos de una casa de clase media situada en la ciudad de Moscú.

Todo lo anterior significa que, ellos jamás pasaban frío en aquella congelada ciudad, ni tampoco pasaban hambre, ya que las sobras de aquella casa eran buenas y abundantes. Se podía decir también que los gatos no les incordiaban demasiado. Todo iba bien hasta que un día, aparecieron en la llanura los gatos cosacos, destruyendo y saqueando sus casas, acabando con toda la comida, y persiguiéndolos por cada rincón de Moscú para exterminarlos a todos.

La familia de Fievel, como la gran mayoría de las familias que consiguieron sobrevivir a la persecución gatuna, decidieron embarcarse para poder salvar su vida, ya que sus bienes ya habían desaparecido en su gran mayoría.





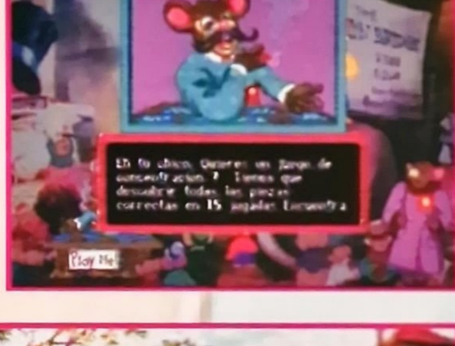














América, la soñada libertad, el país de inmensas llanuras, una tierra donde el frío no calaría sus huesos y donde poder vivir tranquilos sin la amenaza de la plaga gatuna. En definitiva todo un sueño con el que cualquier ratón siempre había soñado. Una vez montados en el barco todo parecía tranquilidad, y que lo peor había pasado ya, cuando de repente, una gran tormenta azota el barco, y un golpe de mar arrastra a Fievel por toda la cubierta hasta echarlo del barco, desde ese momento comienza la aventura.

EL QUESO O LA VIDA

Pues ya estamos en el nuevo mundo, ahora nuestro principal objetivo será el de encontrar a nuestra familia y el mayor obstáculo es que estamos sólitos en el mundo.

El juego es conversacional en unas partes, en las restantes lo que tendremos que hacer será una serie de juegos muy divertidos y clásicos de niños, mediante los cuáles iremos consiguiendo objetos que nos serán de utilidad más tarde.



PORCIONES DE QUESO

El juego está divido en dos partes, no podrás pasar de la una a la otra sin haber completado la anterior.

La primera parte del juego se desarrollará en la ciudad de Nueva York, en ella conoceremos a mucha gente nueva, unos se convertirán en nuestros mayores enemigos y otros serán nuestros amigos inseparables para el resto del juego.

La segunda parte nos olerá a polvo, ya que estaremos en el viejo oeste, enfrentándonos a unos ratones grandullones y fastidiosos.



Todo lo anterior se verá aderezado con unos grandes gráficos, y montones de fondos digitalizados de la película, que nos harán pasar unos ratos deliciosos, junto a los peques de la familia. Para terminar comentar que el juego es distribuido junto con la película.

ANTONIO GOMEZ

OK 88%

Jugabilidad :	92
Gráficos :	95
Sonido :	90
Originalidad:	80
Movimientos :	85



- OK Pasarela CD: STRIKE COMMANDER CD
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor:DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: VARIAS

MERCENARIO

A veces conseguir un poco de paz requiere un poco de mano dura. En Strike Commander pilotarás un F-16 con la última tecnología informática implantada en sus sistemas, para que vivas la experiencia del combate aéreo de la actualidad. A pesar de esta ayuda, sólo los auténticos pilotos con nervios de acero conseguirán salir victoriosos.





ENHANCED CD-ROM EDITION

STRIKE COMMANDER

ORIGIN





O AEREO







Como véis, la moda del CD-ROM sigue en plena explosión. Al principio se editaron títulos que decepcionaban mucho, ya que los primeros CD-ROM eran meras adaptaciones de la versión en disquetes sin ninguna novedad e incluso en ocasiones en versión original en inglés con lo que encima perdíamos.

Poco a poco los juegos que salen en CD-ROM se diferencian de sus versiones en disco. Lo que hay que pedirle a un CD-ROM para que sea rentable comprarlo frente al disquete es: imágenes digitalizado, voces digitalizadas, música digitalizada, gran cantidad de información, traducción a varios idiomas tanto hablada como escrita, algún tipo de premio como misiones extra...

Y ASI NACE ESTE JUEGO

Con Strike Commander no te sentirás decepcionado ya que se hace fuerte en la mayoría de estos aspectos.

Para empezar, el juego tras instalarse ocupa sólo 1,3 Mb de disco duro, pero ésto depende de la instalación que queramos hacer en nuestro disco duro. Yo recomiendo que si nos queda espacio libre se instalen además los sonidos digitalizados ya que si no cada vez que por ejemplo vamos a dispara un misil se tendrá que acceder al CD-ROM para reproducir el sonido digitalizo y esto puede ser un pelín molesto según la velocidad del equipo. En cualquier caso, la elección es nuestra lo cual es todo un detalle que empieza a ser normal en este tipo de soporte.

Si conocéis la versión en disco de este fabuloso juego, sabréis que en su época lo que más llamo la atención fue que tenía grandes requerimientos de memoria. Tal vez fue uno de los primeros juegos en necesitar 4 Mb de memoria RAM y es que para poder manejar los gráficos que utiliza creo que incluso se han moderado en requerimientos. Lo que llama la atención es que el juego necesita UMB libres.... ¿os he asustado?, no os preocupéis porque el programa incluye una utilidad que crea un disco de arranque para que no os tengáis que preocupar de esas cosas.

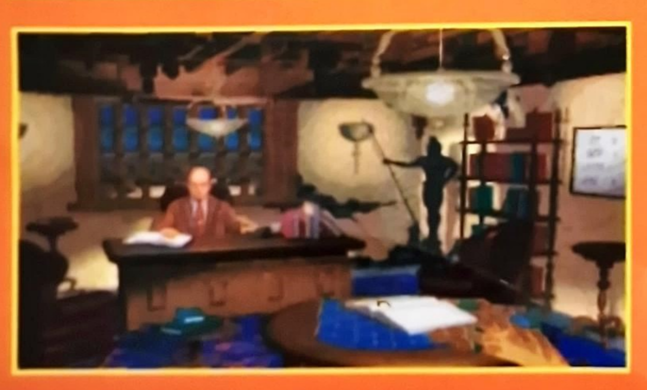
NIVEL GRAFICO

El equipo que se recomienda en la caja es un 486/DX pero se puede jugar en equipos 386/DX reduciendo el nivel de detalle. En este apartado el juego es todo un derroche de opciones. Tu serás quién decidas el nivel gráfico que quieres en cada detalle del terreno, seleccionando cosas como el tamaño de la ventana, la calidad de la textura del suelo o de sus degradados, si hay ríos, si hay campos, el detalle de las ciudades, el nivel gráfico de los objetivos,....

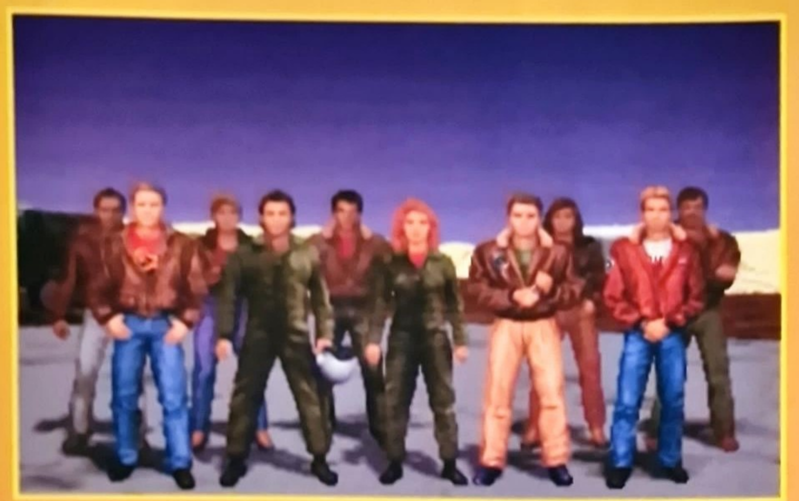
En pleno vuelo es toda una delicia ver las vistas externas de nuestro F-16, las vistas de nuestros enemigos, mirar alrededor de los objetivos, ver desde dentro de la nave el punto que queramos simplemente moviendo el joystick, etc. La calidad de estos gráficos dependerá del nivel seleccionado en el menú de opciones.

EL CONTROL

El nivel de detalle gráfico y el tipo de control que seleccionemos estarán muy relacionados con la suavidad de movimientos del juego. Mover la nave con el teclado es toda una osadía no muy recomendable, sin embargo, si utilizas un buen joystick, o mejor aún, si tienes un joystick especial para simuladores será toda un delicia el pilotar tu nave.







Para seleccionar la dificultad podemos elegir también multiples opciones. Como véis el juego es superconfigurable para que lo adaptemos al nivel de dificultad exacto que queramos.

A la hora de utilizar el teclado para seleccionar los diversos controles de la nave (flaps, frenos, potencia...), es recomendable utilizar el teclado americano. Para seleccionarlo rápidamente, si tienes el teclado en castellano, puedes pulsar simultáneamente <Control-Alt-F1> y si quieres ponerlo de nuevo en castellano pulsa <Control-Alt-F2>. Esto te ahorra tener que salir del juego y teclear KEYB US o KEYB SP.

EL SONIDO

Este es uno de los puntos fuertes de la versión en CD-ROM frente a la de disquetes. Todos los diálogos del juego se escuchan de viva voz, en inglés, claro. Un detalle simpático es que cuando se escuchan las voces de los pilotos de América del Sur son en castellano, esto demuestra la seriedad con la que se ha hecho esta adaptación.

La digitalización de sonidos y las diversas bandas sonoras que nos acompañarán, incluso en pleno vuelo, son simplemente sorprendentes.

El juego incluye sonido con soporte MIDI al estilo de las mejoras bandas sonoras de las películas de cine. Toda una delicia para los oidos que para colmo varía en función de nuestra situación para que así vivamos más la acción.

MAS NOVEDADES

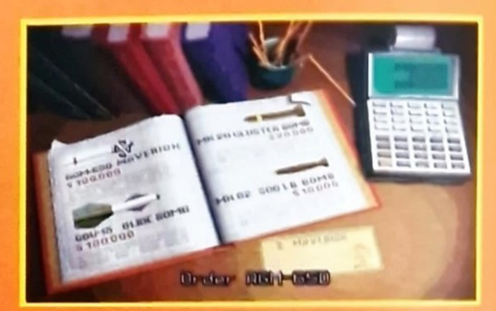
La versión en CD-ROM incluye las "Tactical Operations" que en la versión en disquetes se venden por separado. Esta ampliación del juego nos proporciona más de 20 nuevas misiones para el juego.

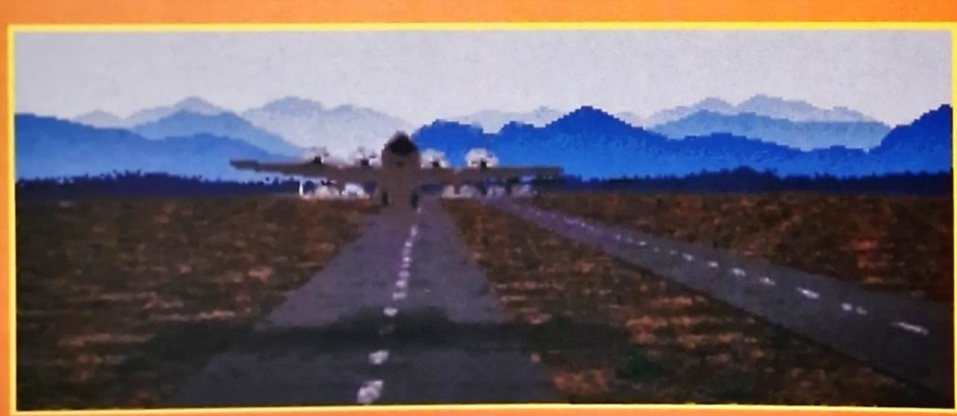
Algo que no se puede evitar cuando uno tiene un juego en CD-ROM entre las manos es mirar cuanto ocupa. En este caso, el CD-ROM tiene unas 140 Mb de datos de las cuáles más de 80 Mb deben corresponder a voces digitalizadas. Muchos de los archivos están en formato PAK, lo cual nos hace pensar que para colmo los archivos están comprimidos.

En resumen, todo un juego que agradecerán los fanáticos de los simuladores, con unos altos requerimientos hardware para sacarle el máximo partido, pero con unos niveles gráficos y sonoros excelentes.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







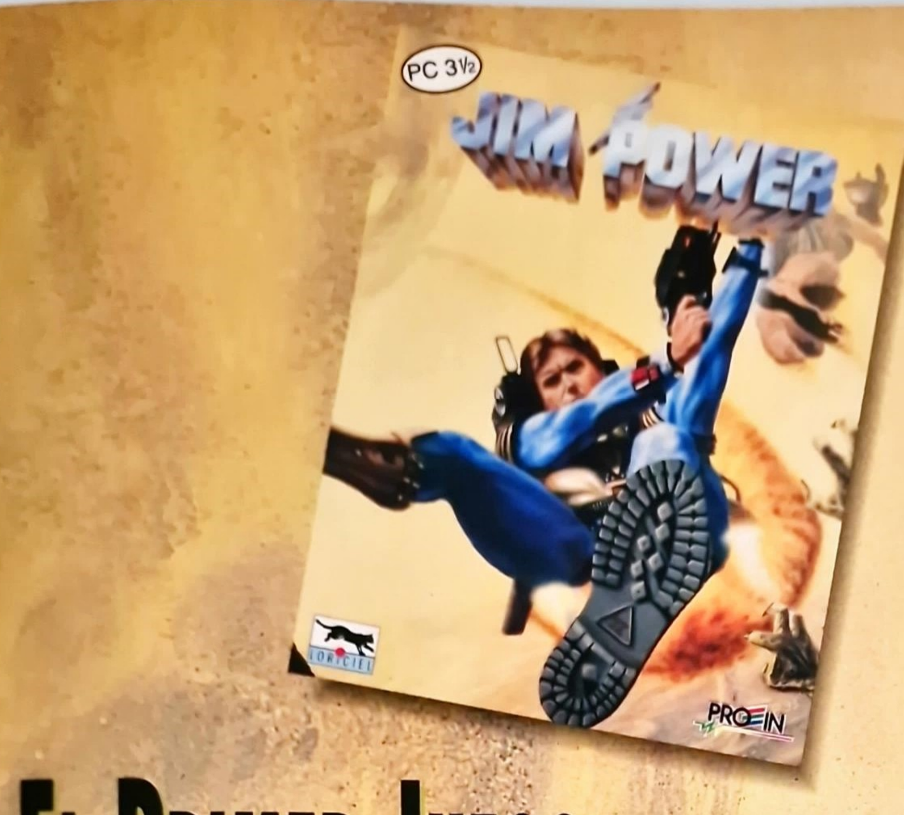






OK 89%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	98
Sonido :	95
Originalidad:	80
Movimientos :	80



El Primer Juego en 3D para Pc









PREPARATE PARA VIVIR UNA NUEVA EXPERIENCIA A MAS DE 300 Km/hora



División SOFTWARE
Velázquez, 10 - 5º Dcha.
Télf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID





- OK Pasarela: STRIP POKER
- Compañia: ON LINE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND

Strip Poker

EL PLACER DE JUGAR A





Un nuevo juego de Strip Poker llega a los PC. Un juego divertido en el que puedes perder literalmente hasta la camisa. Si no tienes bien ajustados tus ojos a sus órbitas, más vale que pases de artículo.

La verdad es que tengo una gran duda a cerca de la razón de ser de este peculiar juego: todavía no he descubierto porqué un juego de poker, se crea para que te sea tan difícil concentrarte a la hora de -precisamente- ponerte a jugar al poker. Porque creo que si te ponen delante de tu cara unas cartas con las que te estás jugando el dinero, y al mismo tiempo estás jugando con la imagen de la insaciable JANE semidesnuda delante, evidentemente, los ojos no van a prestar demasiada atención a las cartas.

Pero así y todo, es menos soportable si en vez de Jane, juega contra tí la exhuberante TRINE, ante la cual tendrás que hacer un esfuerzo por no... "descubrirte".





condiciones de formularte la pregunta que yo me hice cuando llevaba un rato jugando: para ser poker... hay mucha agitación a mi alrededor ¿no?.

Otra de nuestras víctimas es SIGNE. La verdad es que, como su propio nombre indica... no tengo la menor idea de quién es, pero "etá como pa mojá pan". A lo mejor es un ave pasajera. Y no es que vaya precisamente viajando en algún medio de transporte público.





MAS NENAS

Ambas, sin embargo, se ven eclipsadas por una rara belleza -y no sólo la belleza es rara en ella, pues tiene otro par de cosas RARAS con mayúsculas-: SOFIA.

Probablemente a éstas alturas, estés en

Pero es que ésto no termina nunca, porque aún te queda por ver a AMANDA, que siempre es la que manda. GINNY, DONNA -sin MA..- y MARIA son las tres que quedan.

LAS CARTAS





En fin, puesto que hace demasiado calor en mi habitación, y tengo que salir a tomar el aire, sólo decirte que tienes cuatro idiomas para elegir, y que las reglas del poker son las mismas que cuando juegas a las cartas normalmente, sólo que contra las "secuazas" del ordenador. Es decir, algo así como tener la mejor mano de cartas cuando llegue el momento de mostrarlas.





Bueno, tengo que acabar pronto ¡voy a echar una ...partidita!

JOSE VILLALBA MEDINA

OK 68%

Jugabilidad :	60
Gráficos :	75
Sonido :	70
Originalidad:	75
Movimientos :	60







- OK Pasarela: DUNGEON HACK
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER/PRO

Dungeon Hack



¿Queríais emoción a tope? ¿Quizás buscabais algo nuevo y creativo? ¿Necesitabais ya un editor de juegos de Rol, y romper esquemas? En este juego tienes las respuestas a todo lo anterior, no quedarás defraudado.



CALABOZOS SINIESTROS

Puede que desde siempre la Rolmanía halla sido una de las pasiones pioneras entre los millones de usuarios de PC, que posean o hallan poseído juegos de ordenador.

Su base de creación esta fundamentada en una serie de libros que en su momento tuvieron un gran impacto, quizás motivado por lo novedoso que resultaba poder jugar con un libro, seguramente también por el gran contenido de azar que posee.

Mas tarde se hicieron películas con los mayores éxitos, quizás otro de los factores que también puede influir en todo este tema, es que casi todos los juegos poseen un gran ingrediente tipo exotérico, mundos irreales pero mágicos a la vez.

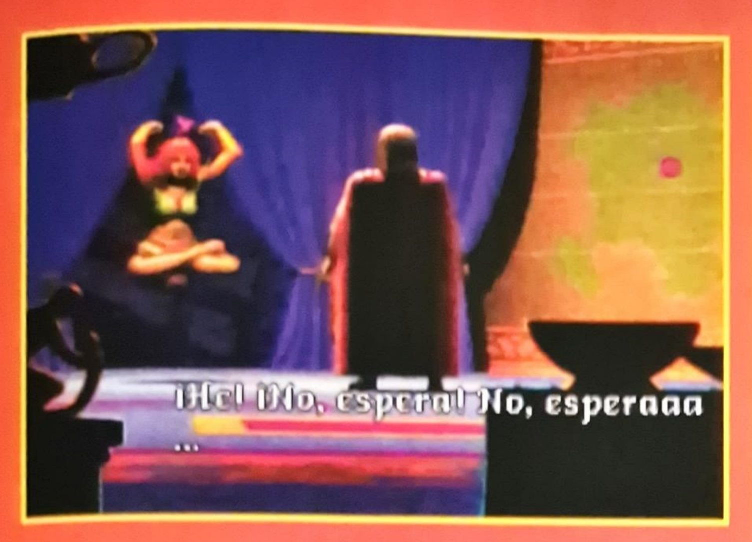
Son mundos dentro de este mundo que podemos desarrollar sin salir de nuestra habitación, tal vez la próxima vez que nos dispongamos a coger nuestra chaqueta del armario, al abrir la puerta nos encontremos dentro del hueco de un árbol.

Con toda seguridad el próximo paso nos conduzca al rescate de una preciosa princesa de cabellos dorados como el oro, y cuya verde y fresca mirada nos lleve a través de los más excitantes mundos.

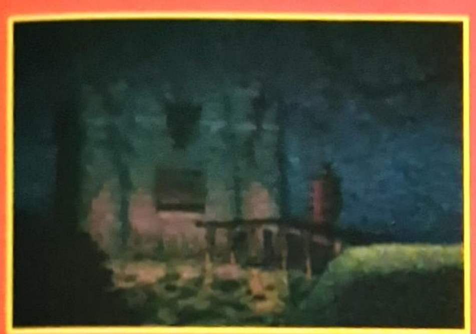
¡Corred!, ¡mirad dentro de vuestros armarios!, yo ya miré dentro del mío, pero puede que para vosotros ya sea demasiado tarde.

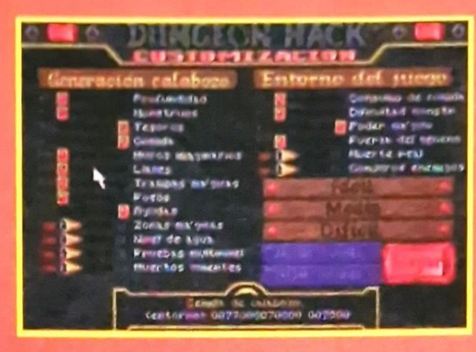
Nadie jamás podrá negar haber no ya deseado todo lo anterior, pero seguro que si durante cinco minutos de su vida lo haya pensado, y si no recordad aquel malvado profesor al que deseabas convertir en rana, o a aquel jefe al cual querías pulverizar como si de un temible dragón se tratara.

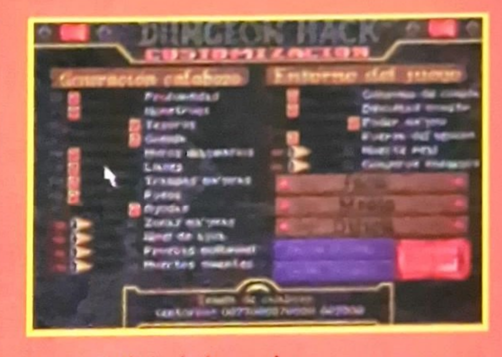
Quién sabe si esta vida solo sea una ficción o un sueño y lo que ahora vemos y













calificamos como realidad tan solo sea parte de ese gran sueño y la ficción sea una autentica realidad, que tratemos de combatir con todas nuestras energías, porque no nos atrevemos a afrontarla.

Estoy seguro de que más de uno de nosotros siempre ha deseado poder modificar a su gusto tantos momentos de su vida como otras cosas. ¡Ahora tienes la oportunidad! Suerte amigos rolmaniacos, unámonos al grito de ¡TODO POR LA AVENTURA!

FICCION O REALIDAD

Hasta ahora habíamos tenido que sufrir en unos casos las genialidades de algunos autores de juegos, también tuvimos que sufrir sus quiero y no puedo que a más de uno defraudaron, de ahora en adelante podremos enfadarnos con nosotros mismos si un escenario no nos gusta o nos parece excesivamente complicado, ya que nosotros habremos sido los propios autores.

Quizás esta sea una de las cualidades más novedosas de este maravilloso juego de Rol, pero seguro que al entrar en el juego podremos observar una continuidad en el pasado y enseguida pensemos en Eye of Beholder III, los hechizos que habremos de usar serán los mismos al igual que las razas y los diferentes tipos de seres que aparecerán en esta aventura. Pero no todo van a ser viejos recuerdos, tendremos la posibilidad de poder ver como va a quedar nuestro escenario, tanto en los elementos que intervendrán como en los caminos que habremos de transitar, vamos como cuando el constructor nos da el plano de casa, pues muy parecido.

Otra de las novedades, es la inclusión de dos nuevos personajes y ante todo la posibilidad de poder auto generar la forma en que nos gustaría la aventura, seguramente será el punto más importante y destacable de este maravilloso juego.

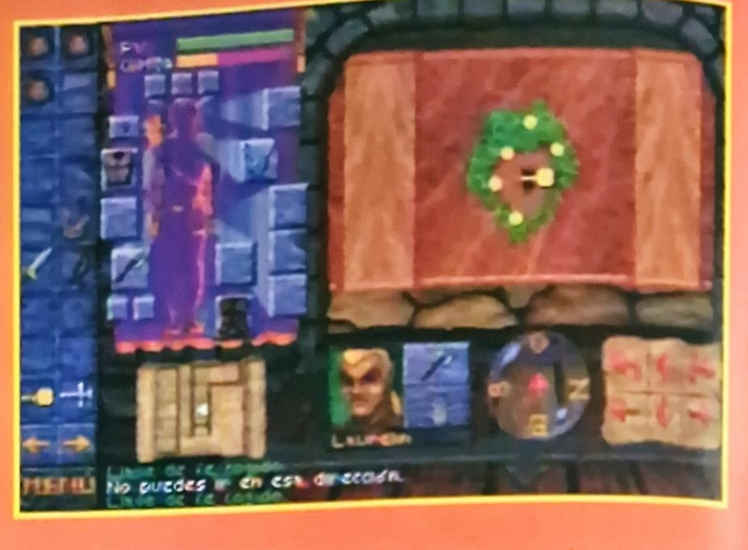
EL CALABOZO DEL TERROR

Las infinitas posibilidades que nos ofrece este juego son tan grandes e infinitas como nuestra imaginación, por lo tanto se nos garantizan largas horas de entretenimiento dentro de un fantasmagórico calabozo repleto de sorpresas, seres de ultratumba y pesadillas de realidad.

Antes de entrar en el calabozo podremos bien elegir a un personaje ya creado con una serie de caracteristicas fijas, o modelar a nuestro personaje dando mayor énfasis sobre las caracteristicas que nos parezcan más

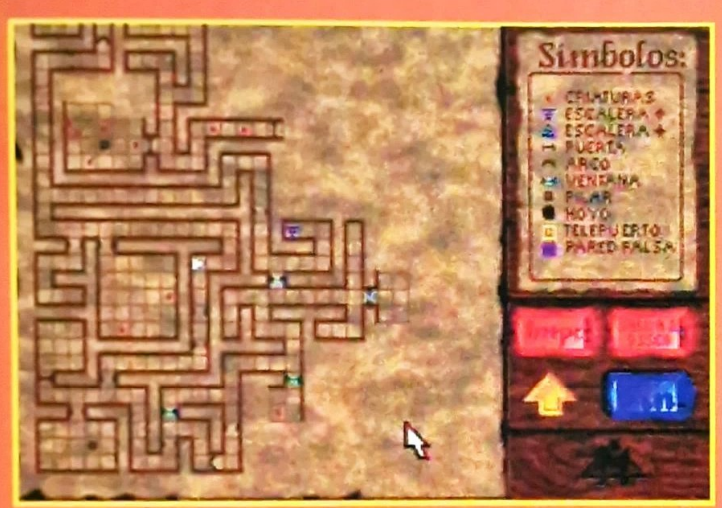


importantes o adecuadas. También podremos elegir entre tres niveles de dificultad, o como en el caso anterior diseñar nuestro propio calabozo indicando toda clase de opciones para dificultar más nuestro camino, incluyendo el poder hacerlo más largo o más corto.





Desde luego jamas podremos acusar a los creadores de este maravilloso juego de que nos limitaron las posibilidades de disfrute o imaginación. Cuando se escribe un artículo, normalmente solemos caer en un vicio y es que casi siempre hablamos para iniciados en este tipo de juegos, por eso quiero dedicar unas líneas para comentar que este juego sea quizás uno de los más adecuados para aquellas personas que quieran iniciarse en los juegos de Rol, dadas sus características moldeables a los gustos propios y no tener que sometidos a los preestablecidos.







EL OLOR A MUSGO ES PENETRANTE

Muchas veces la realidad es más ficción que la propia ficción, esto significa que todos los gráficos que podremos gozar durante todos y cada uno de los niveles del calabozo serán de autentico infarto, y no tienen nada que envidiar a los juegos que poseen gráficos digitalizados.

En cuanto al sonido, como ya va siendo costumbre, ¡Gracias a Dios!, no tendremos absolutamente ninguna queja, al contrario nos hará introducirnos en el calabozo y sentir como las armas de nuestros enemigos desgarran nuestra piel, al igual que nuestro filo chocará contra sus escudos para más tarde pulverizar los huesos de los habitantes del terrible calabozo.

Estamos seguros de que será un juego con un gran éxito entre el gran público consumidor de este tipo de juegos.

ANTONIO GOMEZ







OK 93%

Jugabilidad :	98
Gráficos :	90
Sonido :	92
Originalidad:	98
Movimientos :	85

RRA • SIERRA • SIERRA • NAUFRAGO NECESITA AYUDA • SIERRA • SIERRA • SI



PC

Hay montones de salva-pantallas por ahí, pero a lo máximo que puedes aspirar es a ver pececitos, platillos volantes o líneas de colorines. Johnny Castaway es el primer salva-pantallas para Windows en dibujos animados que te cuenta cientos de divertidas situaciones. ¿Conseguirá Johnny ligarse a la maravillosa sirena? ¿Podrá nuestro héroe dar esquinazo al tiburón come-naúfragos? Y ese barco lleno de gente de vacaciones, ¿le echarán un cabo o la basura?

Sigue las aventuras de Johnny mientras él...



... se lleva a la chica.



... se las ve con los enemigos.



... conoce a los nativos.



... lucha contra los elementos.

EL PRIMER SALVA-PANTALLAS DEL MUNDO EN DIBUJOS ANIMADOS.

Y ADEMAS...

PC, CD y Libro de Pistas.



Roger Wilco, nuestro adorable y atolondrado héroe del espacio ha de salvar el futuro... ¿o el pasado?... Además de evitar a través del tiempo a unos policías psicópatas cuya única misión es acabar de una vez por todas con esa tontería llamada Space Quest.

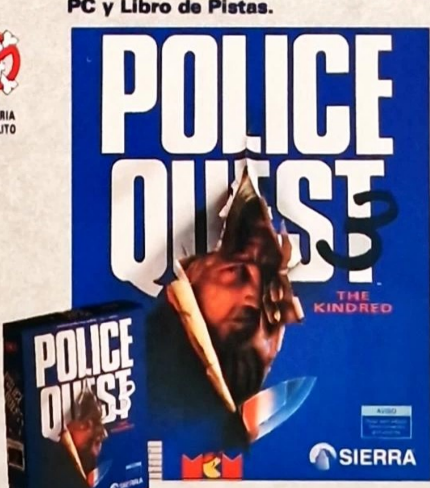
PC y Libro de Pistas.



Por fin Roger ha aprobado los exámenes y tiene su propia nave recogedora de basura, en la que le ocurrirá de todo: androides asesinas, mutantes aficionados a escupir, bichitos que mean ácido, además de vérselas con el viscosamente mutado Capitán Quirk.

LA PIRATERIA ES DELITO

PC y Libro de Pistas.



¡El thriller más vendido de los últimos tiempos! Un caso real. En una aventura sin precedentes. Una completa investigación policial en la que tendrás que enfrentarte cara a cara con la muerte.

Si desea recibir más información y entrar en el sorteo de un "Kit Multimedia" compuesto de: Unidad Lectora CD-ROM, Tarjeta de Sonido Sound Blaster y Lote de Juegos, envíe este cupón, antes del 31 de marzo, a:
ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro, 57 (3º) 28045 Madrid

Nombre ____________________

Dirección ____________________

Población ____________________

C. Postal ____________________

Teléfono ____________________

Por favor, marque con una cruz:

- ☐ 286 ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium
- ☐ 1 MB ☐ 2 MB ☐ 4 MB ☐ 8 MB ☐ SVGA
- ☐ CD-ROM ☐ Sound Blaster ☐ Joystick

OK PC

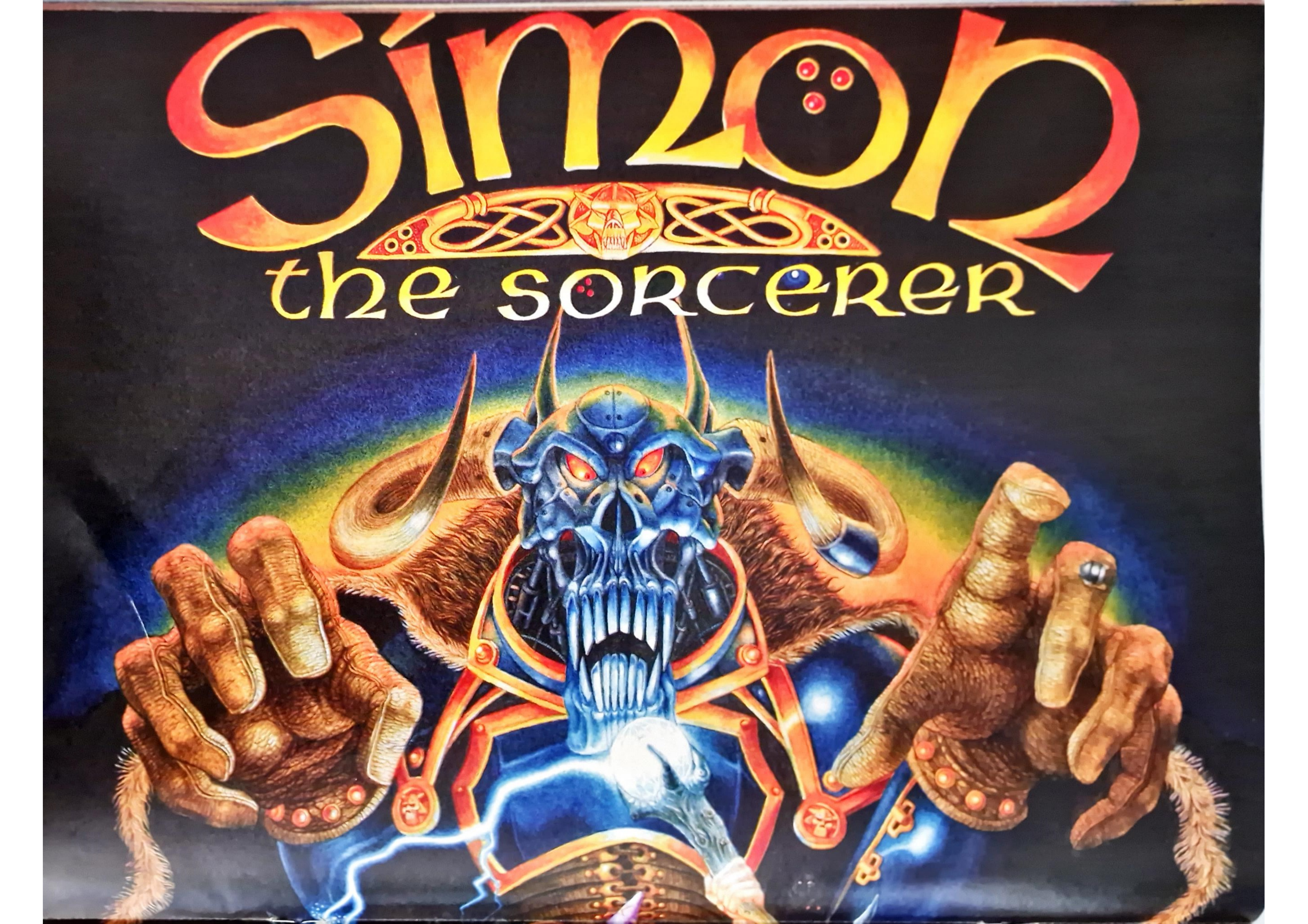
El nombre del ganador será publicado en mayo.



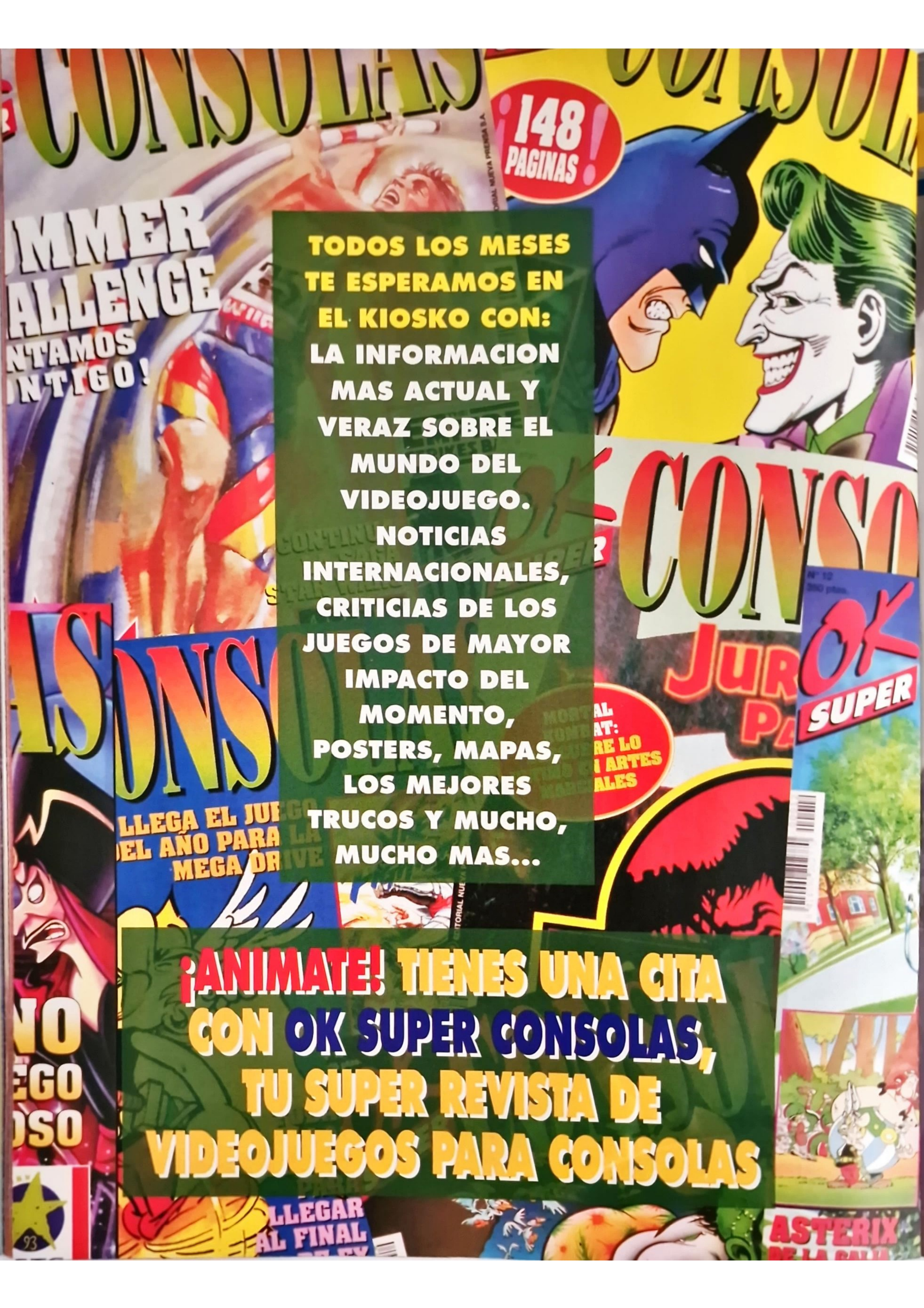




MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 • Fax: 528 83 63


Simon
the sorcerer


adventure soft
ERBE
OK PC
PAUL DRUMMOND 1993


¡148 PAGINAS!
TODOS LOS MESES TE ESPERAMOS EN EL KIOSKO CON: LA INFORMACION MAS ACTUAL Y VERAZ SOBRE EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO. NOTICIAS INTERNACIONALES, CRITICIAS DE LOS JUEGOS DE MAYOR IMPACTO DEL MOMENTO, POSTERS, MAPAS, LOS MEJORES TRUCOS Y MUCHO, MUCHO MAS...
¡ANIMATE! TIENES UNA CITA CON OK SUPER CONSOLAS, TU SUPER REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
OK SUPER
ASTERIX



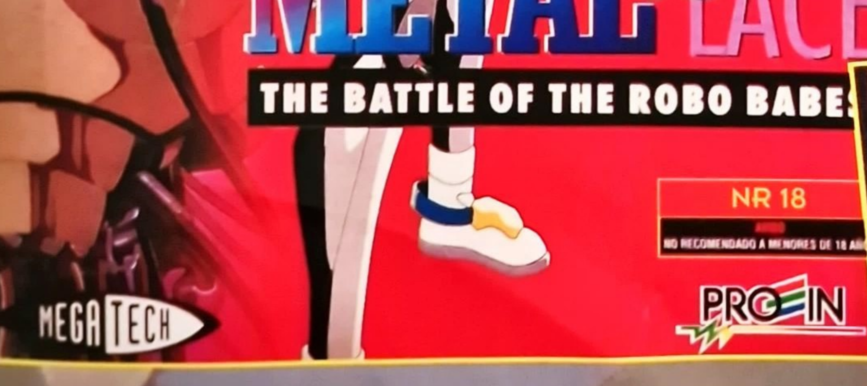
- OK Pasarela: METAL & LACE
- Compañía: MEGATECH
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB y OTRAS

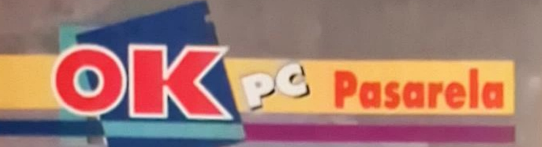
PASION EN METAL





Los fanáticos de los dibujos animados japoneses, más conocidos como "manga", están de enhorabuena con este programa. No sólo contiene algunas escenas subidas de tono, sino que es un adictivo programa de lucha ambientado en un incierto mundo futuro.









METAL & LACE
David Moskowitz

Estamos en 2053. La generación de los 60 ha desaparecido casi por completo, pero no así sus ideales.

Años de guerra en todos los continentes han dejado tras de sí un mundo que clama por la paz y el amor. Los deportes de contacto físico, las películas de vaqueros e incluso las guerras dialécticas de los culebrones se consideran actos demasiado violentos para un mundo semilibre en busca del amor universal. Bueno, en todo el mundo exceptuando en MeCha.

Rechazados por su arte ilegal y

- Pág 1 -

sus juegos de ordenador con ciertas inclinaciones sexuales, se dice que algunos de sus ciudadanos necesitan la depravación y degeneración que ciertos violentos encuentros bélicos les han hecho lo que ahora son.

El boxeo y la lucha libre han sustituido a los bolos y la petanca por todas partes, en MeCha sólo es posible pescar con una lanza y anzuelos sin Novocaína.

Este es el paraíso de la Robo Lucha. Tachada como demasiado violenta en el resto del mundo, los Robo Bombones agudizan las ansias de sangre de multitudes. Con unas armaduras de alta tecnología que además les pueden servir de

- Pág 2 -

Situado en un ambiente claramente "ciberpunk", Metal & Lace nos propone que luchemos contra monstruos mecánicos capaces de machacarnos hasta el último de nuestros huesos, aunque más propiamente habría que decir, que esos monstruos no son más que alucinantes niñitas vestidas de metal.

Pero no te creas que son dulces y melosas en un primer momento, sólo accederán a tus obsesivos deseos cuando las ganes en combate. Al vencerlas, mostrarán todos sus encantos de una forma progresiva, es decir, si eliminas a una chica de alto nivel, ella te enseñará lo que tu novia no te ha dejado durante años. De ahí la enorme adicción del juego.

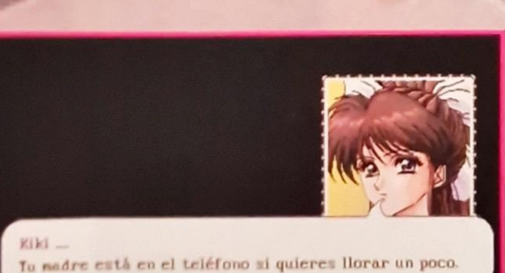
De todas formas, el programa no se limita a enseñar imágenes más o menos sugerentes. En sí, es un juego de lucha, al estilo de Street Fighter, que está muy bien hecho. También dispones de un taller de reparaciones donde puedes conseguir nuevos elementos para tus armaduras, tales como escudos o impulsores de energía. Algo muy importante son las baterías. Gracias a ellas, después de un combate, puedes recuperar tus puntos de vida.

OPCIONES CIBERNETICAS

En la pantalla del Bar se sitúan todas las opciones del juego, así como la existencia de algunos personajes, que al hablar con ellos te facilitarán enormemente la tarea. Algunos son inanimados como el espejo o el cenicero. Intenta comunicarte con ellos y además de preciados consejos, obtendrás un dinero extra.

Al empezar tienes 5.000 créditos, pero









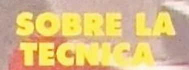


intenta buscar más "money" en el local. Después debes comprar una armadura y conseguir en el taller algunos incrementos de potencia. Yo te recomiendo que empieces con la robo-armadura "Anna". Es bastante efectiva en los primeros niveles, y cuando tengas la cantidad adecuada te puedes lanzar por armaduras más caras.

Se me olvidaba, tienes que registrate en el bar para poder jugar. Puedes utilizar hasta 15 Roboluchadores distintos, cada uno con su nombre y apellidos, sexo, y si lo prefieres una palabra clave. Todo esto se realiza en el icono de la señal "69". Muy sugerente.

Es posible que en alguna ocasión necesites dinero urgentemente. Lobo McGirt te lo prestará con elevados intereses. Recuerda, sólo en caso de emergencia.

Otra interesante opción es la del modo de dos jugadores. Para acceder a ella, pulsa sobre los dos borrachos cerveceros sentados en la mesa. Invítalos a un trago, y puedes empezar a propinar una fuerte paliza a tu mejor amigo. Pero para ello tienes que haber registrado dos roboluchadores como mínimo.



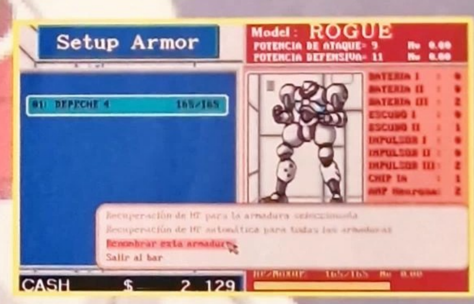
Un 386 será necesario para contemplar las maravillosas chicas de Mecha. Pero si cuentas con tarjeta de sonido, apreciarás una excelente banda sonora y buenos efectos de sonido. Pero la mayor novedad del programa son si duda los diálogos traducidos al castellano por Proein. Toda una agradable sorpresa.

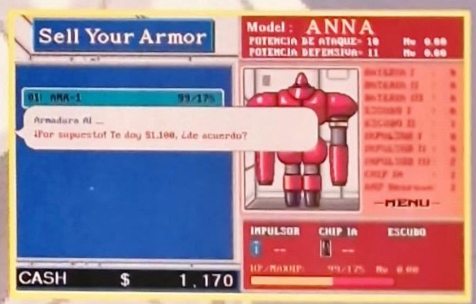
El movimiento de los robots es bastante bueno, y aunque la respuesta al teclado sea muy rápida, es imprescindible contar con un buen joystick. Además, recuerda que cada roboarmadura tiene características y golpes propios. En el manual se explica todos estos golpes, y la manera de efectuarlos.

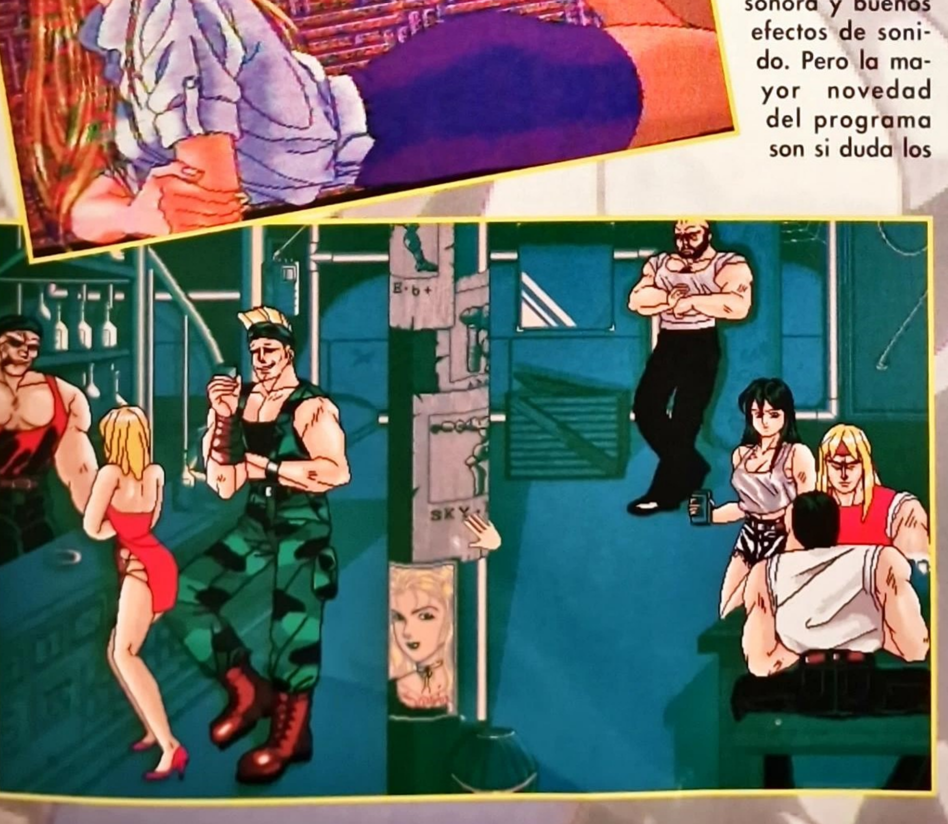
En definitiva, Metal & Lace es un adictivo juego de lucha, con imágenes excitantes, diálogos en castellano y bien tratado gráficamente. Un reto para los más luchadores, y ... para los más "salidos".

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





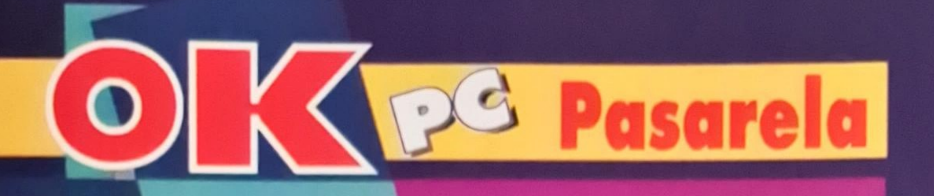






OK 93%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	90
Sonido :	98
Originalidad:	96
Movimientos :	90



- OK Pasarela: AMERICAN REVOLT.
- Compañía: BULLFROG
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

American Revolt

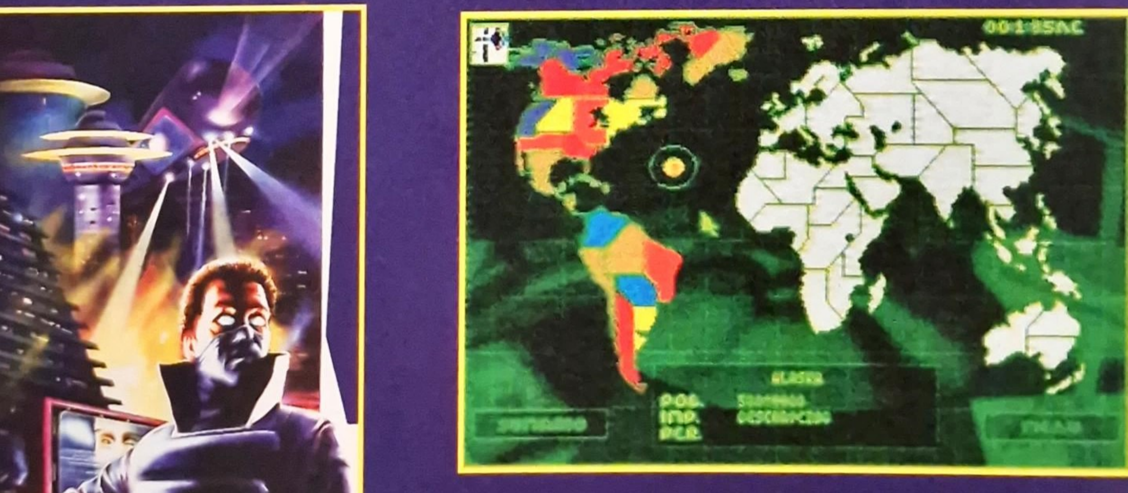
SANGRE, SUDO

Por norma general, suele pasar algún tiempo hasta que una casa se decide a sacar una actualización de un juego o una segunda parte. En este caso no nos ha dejado con la miel en los labios durante mucho tiempo. Ya podemos disponer de actualización del famoso juego Syndicate.

Por desgracia casi todo el mundo nos tiene acostumbrado a que ninguna segunda parte fue buena. La razón es muy sencilla, tras el éxito del lanzamiento se aprovecha la resaquilla para atacar de nuevo, o quizás para machacarnos el cerebro con productos de mala o nefasta calidad.

Gracias al cielo este no es el caso. Como en la primera parte podremos disfrutar a tope de todas las facetas que nos ofreció el juego inicial, al fin y al cabo tan solo es una actualización sobre el juego anterior, el cual en buena lógica deberemos tener cargado con anterioridad; por eso en este artículo no ahondaremos en sus grandes características. Un juego auténtico para los que disfrutasteis a tope con Syndicate, y un gran bautismo de fuego para los novatos, "Bienvenidos al infierno de la mafia".

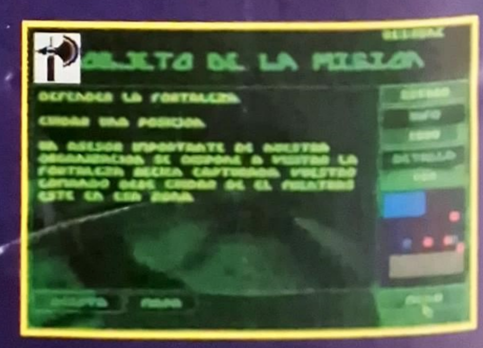




ULTRA VIOLENCIA

Heavy sería la palabra





que mejor podría definir los comienzos de la revuelta acaecida en América, quizás sea el motivo por el cual cuando comencemos no tendremos que desarrollar nuestras súper armas y aquellos maravillosos cuerpos de nivel tres, que tantos sudores nos costó conseguir en la anterior versión.

Todo el material estará desarrollado ya, por lo menos lo que hasta el anterior juego se podía desarrollar, de ahora en adelante todos los esquemas usados para la reconquista de la corrupta tierra, nos serán insuficientes, ellos han tenido tiempo para elevar su poder destructivo y defensivo. Sinceramente creo han leído todos los consejos de mi anterior artículo y los han aplicado de maravilla en su actual estrategia.

EL NUEVO ESCENARIO

Los escenarios como es natural han cambiado bastante, son más difíciles. Los vehículos blindados, por desgracia, también son utilizados por esos hombrecillos de boina y gabardina. Los grupos de ataque son más numerosos en sus componentes y nos atacarán en manadas, incluso con apoyo blindado si hiciera falta.

Grandes concentraciones de fuego cruzado en corto espacio de tiempo, sin posibilidad de huida, eso significa por si aún no lo habéis experimentado, cuatro chicharrones cibernéticos sin la más mínima posibilidad de éxito en cuanto a la misión y perdidas irreparables de equipo mecánico.

El juego no ha perdido para nada su emoción, lo que en las ultimas misiones se convirtió en un paseo militar, ahora es un infierno de fuego y chatarra, en ningún momento se ha perdido la filosofía de acción y agilidad que posee este maravilloso juego.

Seguramente cada misión nos cueste ahora más minutos de lo que era habitual, la primera vez que entremos en cada escenario nos servirá para poder hacer una valoración de los recursos con los que cuenta el enemigo y así poder en la repetición hacer algo de provecho.

ANTONIO GOMEZ

R Y CIBERMETAL

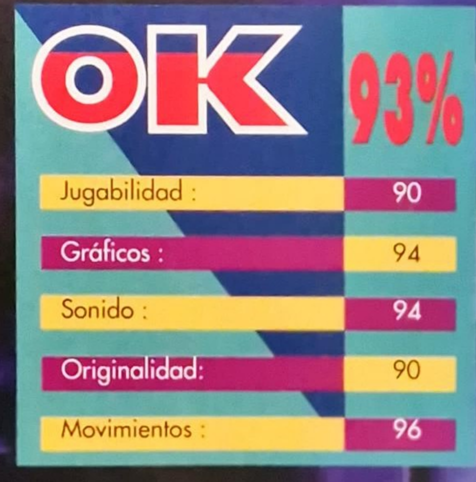












OK 93%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	94
Sonido :	94
Originalidad:	90
Movimientos :	96

OK PC Pasarela

- OK Pasarela: THE LOST VIKINGS
- Compañía: INTERPLAY
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB/GOLD, SOUND BLASTER/PRO, ROLAND y OTRAS



LA FU DEL N

Erik, Baleog y Olaf paseaban tranquilamente por sus dominios, allí donde el frío es eterno. De repente, un fogonazo de luz lo invadió todo, y se encontraron en el interior de una enorme nave espacial, cuyo principal tripulante sólo desea conseguir nuevos especímenes para su colección.

Realmente es una idea original, aunque recuerda bastante a la película Depredador. Un extraterrestre en busca de nuevos seres para su zoo particular, llega a la Tierra. Concretamente a las tierras del norte, y desde su visor comprueba las andanzas y bravuras de los tres hermanos vikingos. Sin pensarselo dos veces, conectó su rayo tractor, pero algo falló. El destino de los vikingos eran las jaulas, sin embargo, aparecieron en los pasillos principales de la nave. Tras el aturdimiento inicial, escapar se convirtió en la idea más obsesiva, pero el ambiente era muy extraño. Aquí entras tú en juego.





EL EQUIPO

The Lost Viking es un estupendo arcade de plataformas, cuya principal virtud es su





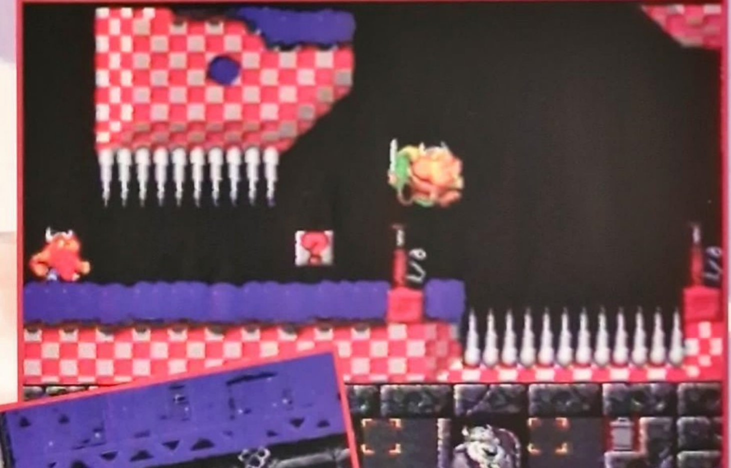


URIA
IORTE

que cada uno tiene las siguientes características:

*Baleog: Su especialidad son las armas. Maneja con soltura la espada y el arco.

*Erik: Sus saltos son impresionantes, a igual que sus cabezazos.



intención de que realmente nos lo pasemos bien jugando con él. Y realmente lo consigue.

Debemos guiar a los vikingos hasta la salida de cada nivel, para ello contamos con numerosos objetos: comida, armas y llaves para abrir complicadas puertas.

A primera vista, parece ya muy visto, pero lo más adictivo del programa, es la necesaria cooperación entre los personajes para resolver cualquier barrera, ya

*Olaf: El más forzudo posee el mejor escudo.

LOS OBSTACULOS

Barreras eléctricas y un sinfín de enemigos constituyen los obstáculos más serios del juego, pero según vayamos completando fases, una adecuada password nos permitirá saltarnos lo ya visto. En total, 37 niveles llenos de acción para romperse el coco.

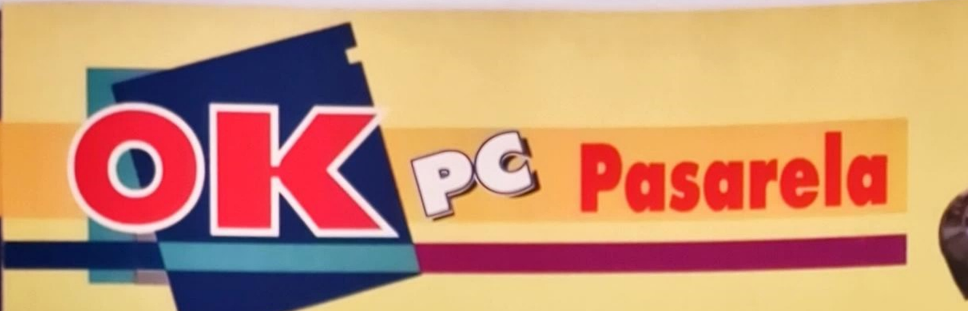
Buenos gráficos, y sobre todo una música genial constituyen la tarjeta de visita de un programa superdivertido.

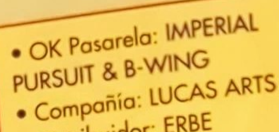
ANGEL FRANCISCO JIMENEZ



OK 90%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	85
Sonido :	95
Originalidad:	90
Movimientos :	85





- OK Pasarela: IMPERIAL PURSUIT & B-WING
- Compañía: LUCAS ARTS
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Imperial Pursuit & B Wing

Para aquellos que necesitan vivir verdaderas emociones, aventuras sin límite, los riesgos de "La Guerra de las Galaxias", para los amantes del X-WING... para todos ellos nacen dos nuevas entregas de la saga de George Lucas.





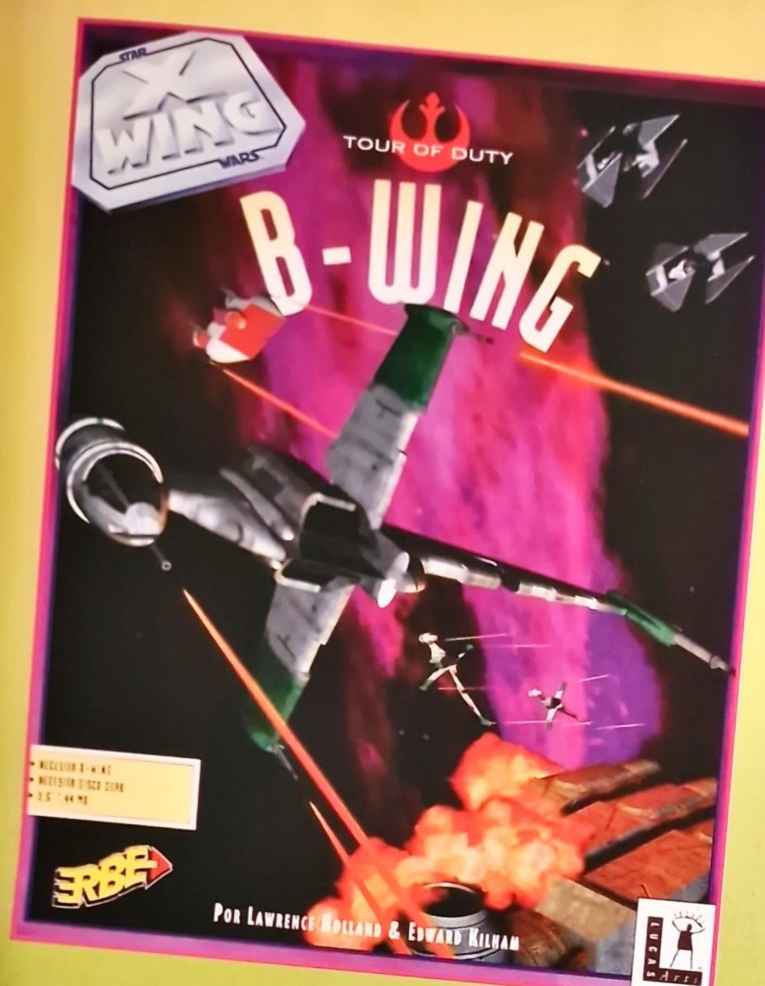
Cuando uno se asoma al increíble mundo de los juegos para PC, y desde su palco observa el X-WING, una mueca de estupor va acrecentándose con el tiempo.

El paso de indelebles huellas -en forma de surcos- van marcándose a través de su frente. Entonces, la seguridad que había anhelado con tanta fuerza, hace su aparición en el cerebro, como si de un destello alado se tratase.

El convencimiento de que no existe ni jamás existirá elemento alguno de juego tan perfecto como ese, es ya -tras unos segundos de consciente meditación- una afirmación imperturbable.

Pues bien, lo que os traigo en este momento, es la afirmación que hago: hay en el universo, algo mejor que el X-WING. ¿Qué? Pues os contestaré: el X-WING mejorado con IMPERIAL PURSUIT y B-WING.

VUELVEN... ¡¡MEJOR QUE





¿PUEDEN PEDIR ALGO MAS LOS PILOTOS ESTELARES DE LAS FUERZAS REBELDES?

IMPERIAL PURSUIT

Gozando de la misma manejabilidad y del conseguido acabado del X-WING, tanto éste, como el B-WING, han de jugarse como complementos al X-WING. Sin él, las dos innovaciones de las que trata éste artículo, no podrían cobrar nunca vida.

El Emperador, ha concebido un plan para aniquilar de una vez por todas a la flota rebelde, que debe buscar un nuevo refugio para construir su base secreta.

Para ello, debes esquivar a la flota imperial, visitar la ciudadela del déspota y negociar tus intereses con el potentado planetario.

En Imperial Pursuit, tendrás quince nuevas misiones para volar contra el Imperio. Todas ellas en el espacio profundo. Además, trae también nuevas secuencias cinematográficas de acción, con música y efectos especiales de sonido. Pero lo peor viene ahora: tendrás un duelo a muerte contra el novísimo y avanzado caza TIE del imperio: vas a sudar tu salario rebelde más de lo que nunca lo hayas hecho por cualquier otra cosa en tu vida.

Además el Top Ace de Imperial Pursuit, permite un total acceso del piloto a los periodos de servicio originales del X-WING.

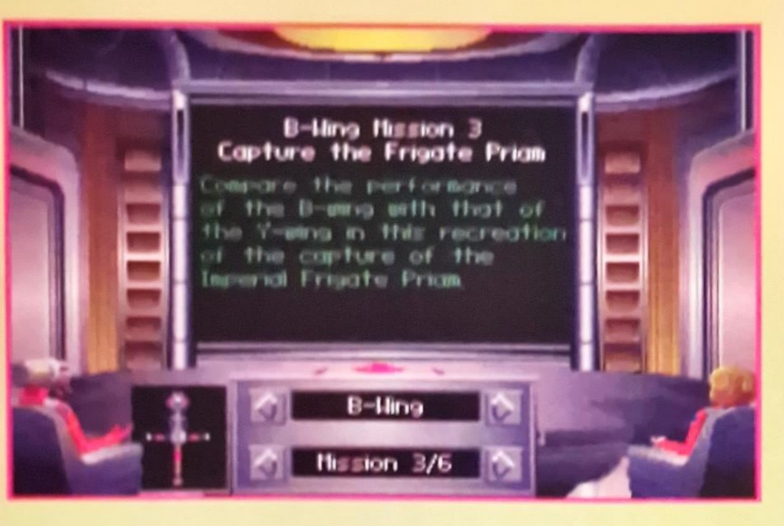
Imperial Pursuit, te permite, además, volar todas las misiones del juego original



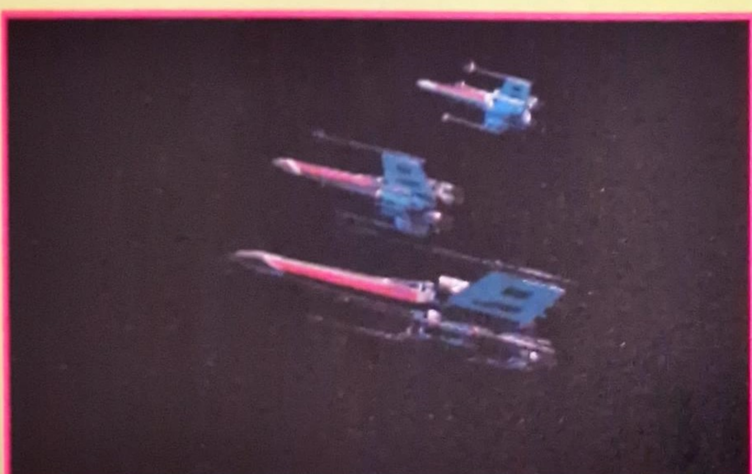


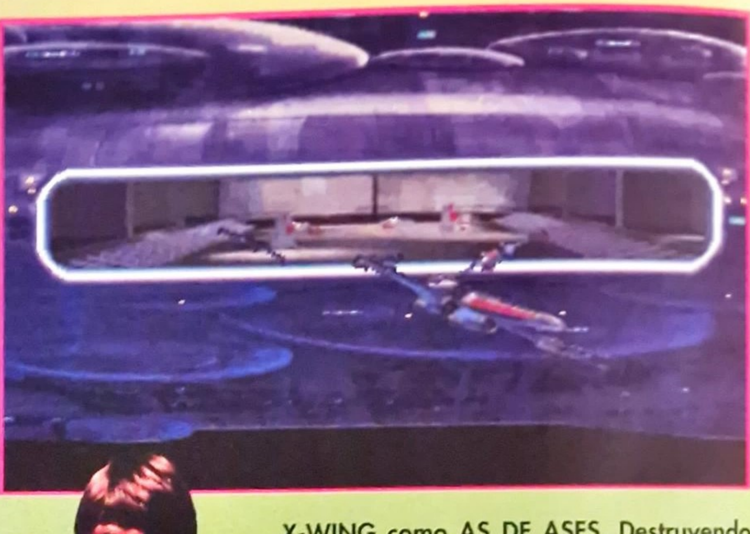


ANTES!!







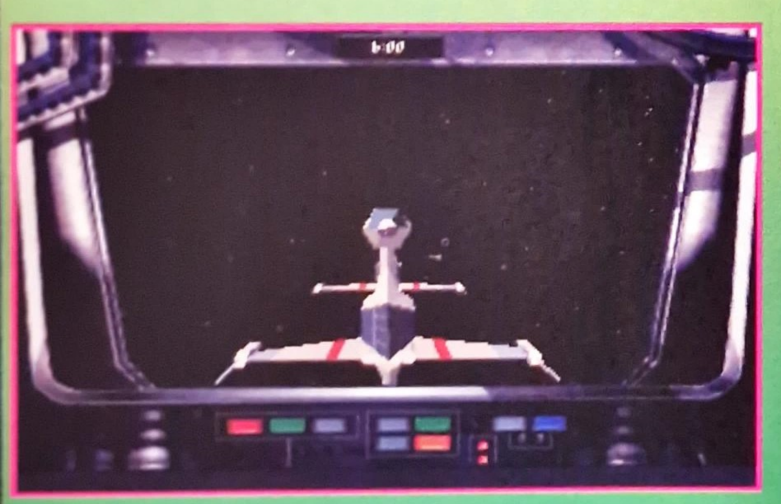


X-WING como AS DE ASES. Destruyendo el potente destructor estelar de clase imperial... ¿crees que podrás enfrentarte a la persecución que provoque la ira del Emperador?

B-WING

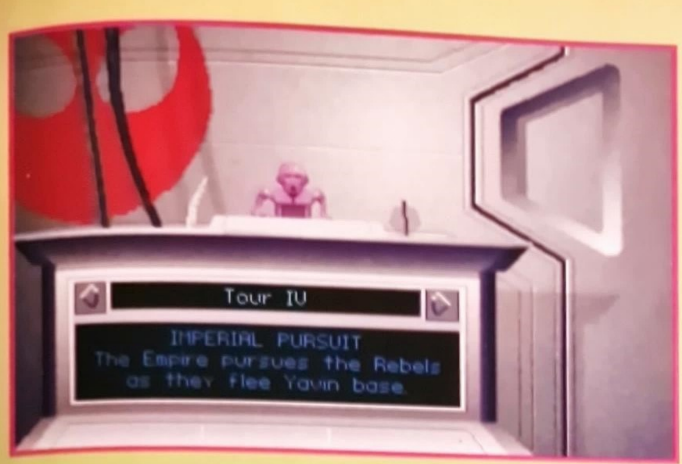
Cuando veas la carátula de la caja del B-WING, vas a alucinar, porque esta extraña nave, tiene unas prestaciones realmente magníficas en el combate. Es un nuevo, potente y secreto caza estelar de asalto, que sorprenderá tanto a los rebeldes que lo construyeron, como a Darth Vader, que no lo espera de ninguna de las maneras. Se trata del caza estelar más armado de toda la galaxia. El destino final en ésta nueva entrega de Lucas Arts, será el misterioso planeta helado Hoth.

Pero, para sacarle en verdad un













total rendimiento a éste nuevo caza estelar, tendrás que familiarizarte con él, en los campos de pruebas. Con el B-Wing, el sentido de las batallas contra el Imperio, cambia totalmente. Es un nuevo concepto de lucha el que se desarrolla ahora. Una baza importantísima para la rebelión en su afán por aniquilar el increíble poder del Imperio.

Tendrás oportunidad de luchar en seis nuevos combates históricos contra las fuerzas del Imperio, con nuevas secuencias cinematográficas de acción de las películas de La Guerra de las Galaxias, con música y efectos de sonido -como ocurría con el Imperial Pursuit-. Podrás volar, además, en veinte nuevas y emocionantes misiones contra el Imperio, en el espacio profundo, conociendo nuevas especies alienígenas que aún no sabemos si se sumarán a la causa de la rebelión, o -por el contrario- accederán a ser controladas por la materia negra del lado oscuro de la Fuerza.

También podrás utilizar el piloto AS DE ASES para volar en cualquier orden las misiones del X-WING y de Imperial Pursuit. Pronto verás que el B-WING tiene mayor potencia de juego que cualquier otro caza estelar del Imperio o Rebelde: viaja a velocidades equiparables al X-WING y con mayor maniobrabilidad que el Y-WING.

La computadora de vuelo del caza te permite además, configurar su armamento, la distribución de la energía, ajustar el alcance de los sensores, y viene equipado con doce torpedos de protones. Ten en cuenta que el B-WING ha sido diseñado para actuar contra las naves escolta del tipo Corbeta Correliano y la fragata de escolta Nebulon-B.

Así pues, tienes ante tí una importantísima baza contra el Imperio, y lo que es más importante, dos posibilidades de aumentar el extraordinario rendimiento en diversión del magnífico X-WING. Son oportunidades que no debes dejar escapar, porque ¡gracias tenías que dar a Dios al haber nacido en éste siglo, que te ofrece unas posibilidades de diversión, como nunca han existido en la historia de la humanidad! Así pues... suerte y ¡Al Toro!

JOSE VILLALBA MEDINA







OK 92%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	95
Sonido :	98
Originalidad:	90
Movimientos :	80

- OK Pasarela-CD: LAURA BOW IN THE DAGGER OF AMON RA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB y OTRAS

Laura Bow in The Dagger of Amon Ra

VICTIMAS DE



La muerte y el desconcierto rodean a Laura Bow, girando alrededor de la Daga de Amon Ra. ¿Ultraje religioso?, ¿rivalidad?, ¿patriotismo? Asesinatos capaces de conmover al espíritu más firme y una joya de la antiguedad que hace estragos. Un museo: el Leyendecker de New York, y Laura Bow, joven reportera de un periódico de New York con grandes ambiciones. ¡ El misterio está servido... !

Todo comenzó en un templo: el de AMON RA. Antes que Alejandro Magno, antes que la fundación de Roma, antes que se escribieran las Upanishadas de la India en sánscrito védico, en las cuales estaban las doctrinas de la Reencarnación y del Karma. Antes que la misma Babilonia fuese levantada y cuando el hierro llegaba por vez primera a Grecia; a la muerte del rey Salomón y tras la proclamación de David como rey de Israel; con la fundación de la XXI dinastía egipcia, en el pais del Nilo se construyó un suntuoso templo a Amon Ra. Hacía 2000 años que Menes fundó Egipto. Faltaban 3000 para el nacimiento de Cristo... XXXI dinastías reinaron desde entonces en Egipto.





LA INTRIGA DEL JUEGO

El paso de los siglos y el olvido de las gentes, que dejan de lado -a menudo- los valores por los que tanto luchan, para unirse a causas anodinas, hicieron que la tierra se aliase con los dioses y los sabios vientos del Oeste, cubriendo de arena el Valle de los Reyes, disfrazaron con olvido realidades intangibles, tan sólo permitidas a los dioses y sus sacerdotes. Los sepulcros yacían sepultados y los templos ocultos a



la codicia de los impíos. Los tesoros que albergaban en sus vientres hubieran hecho pecar al asceta y volverse buitre a las palomas, con tal de profanar el descanso de los muertos y robar unas migajas de la fe de aquellos que mandaron construir sus retiros. Al Oeste... donde Amón Ra moría

profanación de sus santuarios? En la Daga de Amon Ra, está la respuesta, y Laura Bow espera impaciente tu ayuda en una atmósfera tan intrigante y bella como es el oscuro pasado de una de las civilizaciones más antigüas de la Tierra... ¡ No te arrepentirás !

La instalación es simple y es igual que la de todos los juegos de la casa Sierra. Tras instalarlo nos ocupará unas 6 Mb de disco duro o mucho menos si no instalamos los sonidos. Esto último es lo recomendable en el caso de ordenadores rápidos o CD-ROM rápidos.

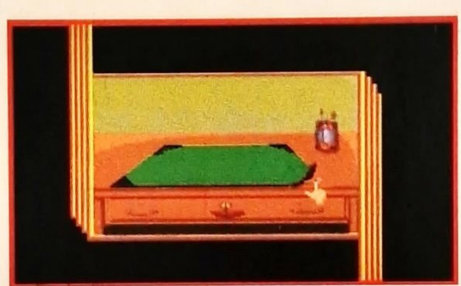






EL MAS ALLA







cada día, se hundía el Valle de los Reyes y con él el templo de Amon Ra.

El objeto en torno al cual giraban todas las riquezas y hasta la misma construcción de aquel templo, descubierto en el siglo pasado -algún tiempo después del hallazgo de la tumba de Tutankhamón-, era una extraña daga, de la cual se habían visto numerosas reproducciones en anteriores descubrimientos: La daga de Amon Ra. Su hoja en punta de diamante, herida por el rastro de una serpiente en el centro, se encuentra a los pies de Horus, el halcón, hijo de Isis y Osiris, quien encarn la empuñadura de la hoja.

¿Acaso pueden los dioses vengar la

EL JUEGO

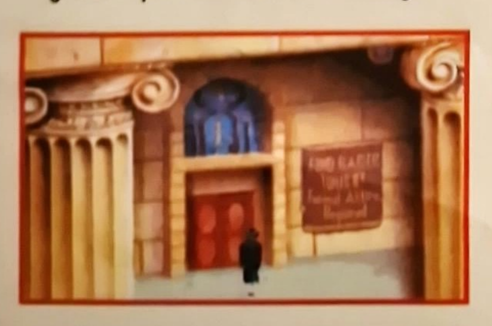
En el juego tienes la posibilidad de escuchar los textos o verlos escritos, según lo que te apetezca. Si los escuchas aprenderás mucho inglés y el juego ganará más en realismo, además la pronunciación es muy clara y lenta, lo que facilita mucho las cosas.

¿QUE SECRETOS OCULTA LA MALDICION DE AMON RA?

El manejo del juego se basa en el tan popular intérprete de Sierra con sus iconos en la parte superior del juego y sus múltiples posibilidades de hablar, coger cosas, etc.

En resumen, un juego perfectamente ambientado. Que tiene una historia llena de consistencia e intriga que nos da una aventura magnífica para los más selectos.

JOSE VILLALBA MEDINA









- OK Pasarela: GLOBAL DOMINATION
- Compañía: IMPRESSIONS
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND y OTRAS

Global Domination

LA ESTRATEGIA POR BANDERA

GLOBAL DOMINATION

Si te gustan los juegos de estrategia, Global Domination no es un juego más. En él encontraremos todas las emociones de los mejores juegos de estrategia de combate y a la vez una gran simplicidad. Disfruta a tope con este juego y demuestra tus grandes dotes de estratega.

Siempre se comentó que para ganar una guerra se ha de ser un gran estratega. En este caso no se trata solamente de ganar una guerra, sino que nuestro objetivo será mucho mayor, dominar el mundo. Para conseguirlo nos mediremos a grandes dirigentes y personajes famosos de lo historia militar de la talla de Enrique V, Genghis Khan, Julio Cesar, la Reina Victoria, el General Custer, Bismark, Napoleón, Abraham, Lincoln o el mismísimo hombre de las cavernas. Apasionante ¿verdad?.

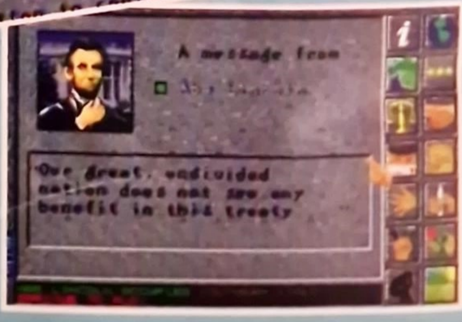
Por si esto no fuera bastante y fuéramos unos auténticos megalómanos, que no nos conformáramos con dominar este mundo, el juego nos da la posibilidad de crear nuevos mundos imaginarios de forma automática, para que podamos seguir disfrutando de nuestro juego y todas sus posibilidades. Por otro lado, dispondremos de varios niveles de dificultad, siendo posible disfrutar tanto del más sencillo como del más complejo, a diferencia de otros juegos de este ramo, donde decir nivel sencillo es hablar de un nivel de aprendizaje lento, aburrido o tedioso. Por el contrario, al ir aumentando el nivel de dificultad disfrutaremos todavía más con la complicada misión de conquistar el mundo.

COMIENZA EL JUEGO

Una vez que hayamos tecleado "global", nos encontraremos con un inmenso menú, el cual nos permitirá definir donde y de que manera deseamos jugar. Entre estas opciones cabe destacar aquella que nos permite elegir el nivel de nuestros rivales de cinco posibles, así como aquella otra que nos permite seleccionar entre tres niveles de complejidad. Otras a destacar serán las que nos permitirán elegir entre jugar sobre el mapa de nuestro planeta o sobre otro mapa artificial creado por el programa, realizar una batalla sobre una zona reducida (sin necesidad de conquistar todo el planeta) y la que nos permitirá jugar con varios jugadores humanos.



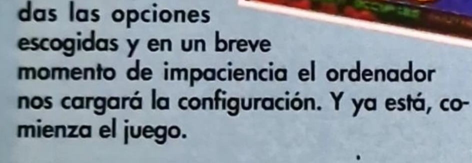
Una vez elegida una de estas últimas, se nos presentará una pantalla en la que deberemos elegir cinco oponentes. Estos oponentes inicialmente pue-





den ser los históricos personajes que mencioné anteriormente (Enrique V, Bismark, Genghis Khan,..). Sin embargo, Global Domination nos ofrece otras posibilidades muy interesantes como pueden ser que nuestros rivales sean humanos, es decir, algún amigo nuestro que esté con nosotros en ese momento y con quién deseemos jugar, e incluso podremos jugar con alguien a través de módem.

Ya estamos todos listos, con todas las opciones escogidas y en un breve momento de impaciencia el ordenador nos cargará la configuración. Y ya está, comienza el juego.



LA PANTALLA DE OPERACIONES

Al empezar nos encontraremos una pantalla con cuatro partes bien diferenciadas, la zona de juego, la zona de mensajes, la zona de iconos y la barra de movimiento de los mensajes en la zona de mensajes.

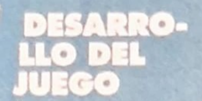
***ZONA DE JUEGO:** Es donde aparecerán los distintos mapas por los que nos desplazaremos con nuestras tropas. Ocupará la mayoría de la pantalla.

***ZONA DE MENSAJES:** En esta zona nos irán apareciendo informes sobre los movimientos de tropas de nuestros rivales, resultados de todas las batallas y otros pormenores de las campañas.

***ZONA DE ICONOS:** Disponemos de una forma rápida y fácil de concretar nuestras órdenes sobre las tropas y de elegir todas las opciones que deseemos realizar respecto al juego. Dispondremos de catorce iconos, los cuáles no aparecerán todos a la vez en pantalla, sino que están agrupados en bloques que irán apareciendo a medida que los vayamos precisando.

Posteriormente y a medida que elijamos las diversas opciones, aparecerán múltiples menús y pantallas con diversos comentarios que iremos descubriendo a medida que juguemos y que nos servirán entre otras cosas para cambiar la composición y tamaño de nuestras tropas o para avisarnos de ciertas maniobras de los enemigos.

Existen distintos mapas que nos mostrarán la totalidad del planeta con la cantidad de recursos de cada región, las comunicaciones marítimas entre continentes y uno a pequeña escala donde solo veremos la zona que deseemos y será sobre el que efectuemos los movimientos de tropas.



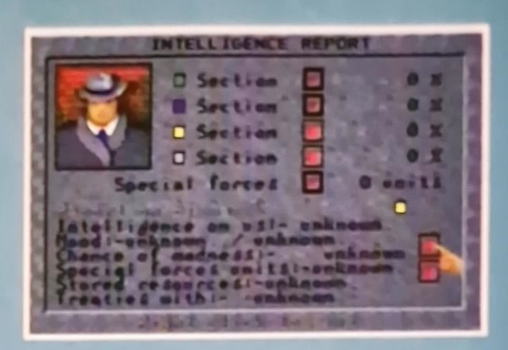
DESARROLLO DEL JUEGO

El juego está servido. Sólo nos falta conocer el objetivo y la forma de jugar.

Pues bien, en principio disponemos cada uno de los seis participantes (humanos o no) de unos territorios repartidos a lo largo de los diversos continentes. Estos territorios se dividen en estados que son más o menos ricos. Su riqueza la veremos mediante el tamaño del icono que aparece en su interior (siendo los mayores los correspondientes a los estados más ricos).

Nuestro objetivo será ir conquistando los estados vecinos a los nuestros e irnos expansionando poco a poco. Es un punto importantísimo la grandeza en recursos de los territorios que poseamos. A más territorios y a mayor grandeza, dispondremos de mayores posibilidades de armar nuestro ejércitos. Os aconsejo ir poco a poco y asegurar lo que ya tenéis. Es más lento pero nos llevará por un mejor camino hacia el éxito final.

Por cierto, esto que os he relatado es un juego sencillo, pero si aumentamos la complejidad del juego dispondremos de opciones como investigar a los enemigos con una cuidada red de espionaje o aceptar una opción por la que estallarán revoluciones en los estados de forma aleatoria, lo que nos complicará más nuestro objetivo definitivo: La conquista del mundo.



UNA OPINION

Estamos ante un juego que merece la pena. Si no eres un experto te merece la pena jugar en sus opciones más sencillas, si por el contrario eres el terror de los juegos de estrategia por tus grandes habilidades en el campo de batalla, encontrarás en las opciones más complejas tu juego ideal.

No se trata de un programa que destaque en nada en especial (pese a estar en todas las facetas a un buen nivel) salvo en su comodidad de manejo, su funcionalidad y una perfecta jugabilidad, factores estos que nos mantendrán pegados a la pantalla durante muchas horas. Atrévete con Global Domination y disfrútalo de verdad.

LUIS VILLAR





- OK Tricks & Tracks: STRONGHOLD
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica:VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, PRO AUDIO, ROLAND



Stronghold es un juego de estrategia y rol que ofrece infinitas posibilidades. Hay muchas formas de conseguir la victoria en el juego, por tanto, hoy te ofrecemos una guía de estrategias y tácticas que te ayudará a jugar, sacándole el máximo partido al juego.

GUIA DE EMPE

Lo primero que elegimos cuando entramos en el juego es el nivel de hostilidad del enemigo, esto es equivalente a la inteligencia y agresividad de nuestros rivales en nuestro mundo. Si quieres una buena guerra lo más divertido es coger la máxima hostilidad posible.

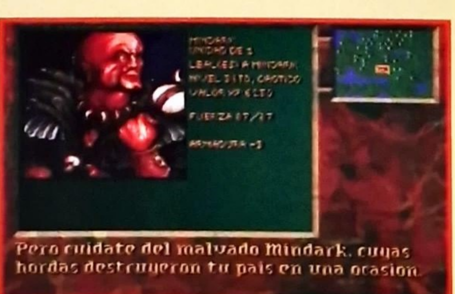
Una vez que veas los juegos predefinidos y comprendas la mecánica básica del juego, lo más divertido es que juegues en mundos que genere el ordenador al azar (mundo aleatorio), ya que es ahí donde realmente se juegan diferentes partidas.

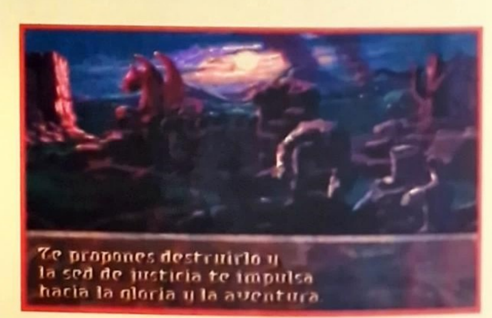
EL PRIMER PASO

Aunque se hace en apenas unos segundos, la ubicación del palacio de cada miembro y la selección de su raza es importantísima. Lo primero que tienes que elegir es tu líder y su raza. Su alineación definirá tu objetivo en el juego. Si eliges una alineación "caótica" tu objetivo será el más difícil, pero al tiempo el más divertido ya que tendrás como objetivo conseguir una ciudad próspera de gran tamaño y derrotar a tus enemigos.

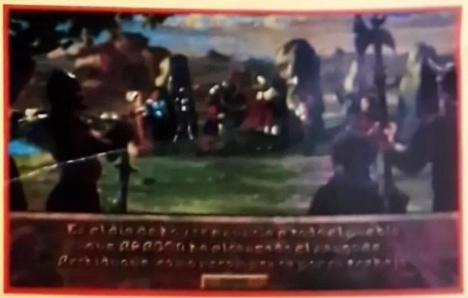
Tras crear a tu líder no tengas prisa por colocarlo y piensate bien el lugar. Tus enemigos no empezarán sus construcciones y planes de ataque hasta que no coloques tu palacio. Estos son los pros y contras del terreno:

■ **RIOS Y TIERRAS CERCANAS:** Los ríos hacen que los cultivos produzcan mucho más. Si además utilizas a los Halfing conseguirás las máximas cosechas, con lo que con menos campos conseguirás alimentar a más habitantes. Los ríos además no pueden ser atravesados salvo que se construyan puentes, esto da una gran ventaja estratégica aunque no hay que olvidar a los enemigos aéreos y a otros como los guerreros malvados que son capaces de construir puentes a traición.









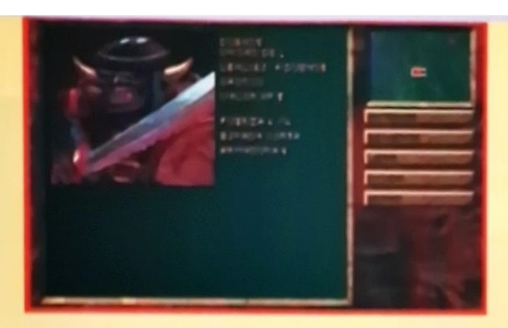
■ **COLINAS:** Las colinas tienen la ventaja de que en ellas abundan las minas y la producción de cultivos, aunque menor, sigue siendo considerable. Dan una ventaja posicional para ubicar palacios y torres de vigilancia ya que permiten ver más lejos.

■ **MONTAÑAS:** Es donde más minas podrás encontrar. Su gran altura las hace terriblemente malas para los cultivos, pero excelentes para ubicar torres de vigilancia ya que tendrán una bonificación en el alcance visual.

LOS ATRIBUTOS

Según como sean los atributos de cada miembro, podrá ser de una raza u otra. Cada raza tendrá bonificaciones si es especialmente buena en determinados parámetros, que cuando crees un personaje, el juego te dará la posibilidad de aumentarlos sacrificando otros atributos. Los atributos de cada uno de los líderes que manejas, serán los de cada miembro que recluten, es decir todos los de su raza.

☛ **EXPERIENCIA:** Todo personaje empieza con experiencia cero y esta aumenta en función de los combates que gane, escuelas existentes para su raza y el entrenamiento prefijado en cada zona. Cuando alcances ciertos puntos de experiencia, verás que tus personajes suben de nivel y entonces tendrás diversas bonificaciones como, por ejemplo, el lanzamiento de mejores hechizos, más éxito en tus golpes, etc.









RADORES

☛ **HP:** Son los puntos de salud de las unidades. Si quieres saber los golpes que necesitarás para matar a un monstruo mira con el "ojo" cuantos HP tiene. Cada golpe acertado disminuirá su HP en función de la fuerza del que golpee y la constitución del que recibe el golpe.

☛ **FUERZA:** La fuerza mide la contundencia de los golpes y por tanto el daño que cada personaje es capaz de hacer a sus enemigos. Si el enemigo tiene protección mágica, no servirá de nada que tus hombres sean muy fuertes y necesitarán armas mágicas. La máxima puntuación de cualquier atributo en Stronghold es de 18.

☛ **INTELIGENCIA:** Sirve para dar la potencia a los conjuros, por tanto es un atributo clave en elfos y magos ya que tendrán bonificaciones.

☛ **SABIDURIA:** Sirve sólo para los monjes y les ayuda a lanzar mejores hechizos de ataque y cura.

☛ **DESTREZA:** Es un atributo importantísimo en cualquier raza ya que es el que establece la posibilidad de éxito en dar o esquivar un golpe. También permite atacar primero lo que da una gran ventaja.

☛ **CONSTITUCION:** Define lo que es capaz de aguantar cada personaje en un batalla. Una constitución grande permite aguantar ataques más fuertes y además ofrecerá puntos extra cuando se avance de nivel.

☛ **CARISMA:** Sirve para atraer a más o menos miembros cuando se utilizan las pirámides.

LAS RAZAS

En Stronghold hay siete tipos de razas diferentes. Puedes crear un grupo con líderes de la misma raza o entremezclarlos. No existen personajes multiclase como en otros juegos de rol, por ejemplo, Eye of the Beholder. Lo recomendable es tener a líderes de varias clases.

● **GUERREROS:** Pueden ser arqueros o guerreros, a medida que crezca tu imperio irán apareciendo tanto los unos como los otros. Pueden atacar tanto a distancia (arqueros) como cuerpo a cuerpo (guerreros). No pueden lanzar hechizos. Son aptos para todo. Su principal atributo es la fuerza, aunque como en cualquier otra clase nunca hay que descuidar el resto de atributos.

● **MAGOS:** No dejes nunca de tener un grupo de magos entre tus líderes. Los magos son humanos como los guerreros. Al poder lanzar ataques mágicos desde la mínima experiencia, pueden ser imprescindibles para defenderte de las criaturas a las que sólo afectan armas mágicas, ya que al principio no podrás construirlas por su coste de mantenimiento. Además, a partir del nivel tres de experiencia, los magos pueden lanzar potentísimos conjuros contra cualquier enemigo. Los hechizos son a distancia y por eso no hace falta que tengan una gran constitución y fuerza. La inteligencia es su mejor atributo.

● **MONJES:** Son también humanos. Son muy útiles en combates ya que pueden luchar cuerpo a cuerpo y lanzar hechizos de curación para reparar los daños en tus líneas. También pueden lanzar hechizos de ataque y otros muy útiles como sujetar a los enemigos, que marcan la diferencia entre victoria y derrota. No dejes de tener nunca un grupo de monjes en tu imperio. Su principal atributo es la sabiduría.

● **ELFOS:** Los elfos son especialmente propicios para el cultivo de árboles, tienen bonificaciones. Por contra, son negados para encontrar minerales con una bajísima probabilidad de éxito. En combate pueden utilizar sus arcos o lanzar pequeños hechizos con lo que son muy útiles, además tienen bonificaciones en los ataques contra dragones. Sus principales atributos son la inteligencia (para los hechizos) y la fuerza (para el arco).

● **ENANOS:** Son los mejores para encontrar minerales en las rocas lo que les puede proporcionar una buena fuente de ingresos. Son especialmente negados para cultivar los árboles. Poseen una mayor resistencia contra ataques mágicos y luchan cuerpo a cuerpo. Sus principales atributos son la fuerza y constitución.

● **PILLOS:** Son los mejores exploradores ya que ven a 15 bloques de distancia. En los combates son muy rápidos, de hecho su principal atributo es la destreza. Con armas mágicas son muy útiles en el cuerpo a cuerpo junto con otras razas. En construcción pueden construir casinos muy rentables.

● **HALFLINGS:** Son los mejores en el cultivo de tierras y reciben más producción. Tienen una resistencia especial en la lucha contra los ataques de los dragones. Sus principales atributos son la fuerza y la destreza.

UNOS CONSEJOS

✓ No hagas que tu primer miembro sea ni un elfo ni un halfing ya que tienen mayores dificultades a corto plazo (muy buenas a largo) de conseguir unos buenos ingresos iniciales y esto retrasaría el crecimiento de tu imperio con el riesgo de que te ataque los monstruos antes de que estés debidamente armado y entrenado.

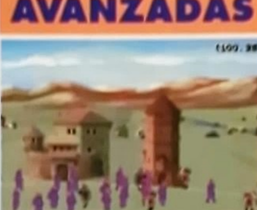
✓ Tras seleccionar tu líder y ubicarlo, lo primero que se autoconstruirá es el palacio. Pon la pirámide de construcción al máximo para acelerar su construcción ya que en cuando esté terminado empezarán a venir tropas al cambiar la pirámide a reclutar.

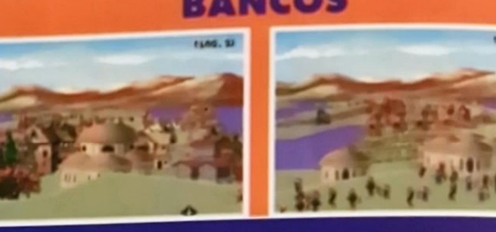
✓ Cuando revises los diversos bloques por los que se extiende tu imperio comprueba los imanes ya que en cada bloque puedes fijarlos a tu gusto.

EDIFICIOS

ARENA


ARMERIA


AVANZADAS


BANCOS


BAÑOS PUBLICOS

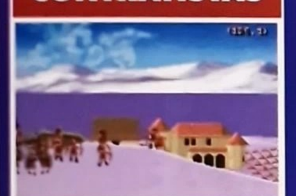


BAZARES



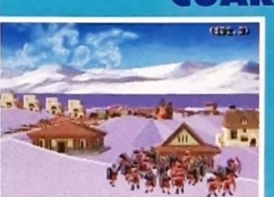
CASINOS



CONTRATISTAS


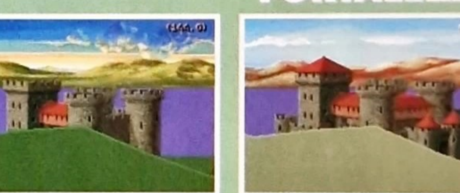
CRISTALERIA



CUARTELES



ESCRIBANIAS

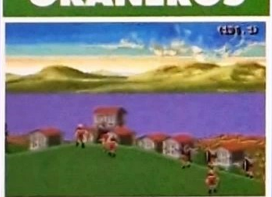


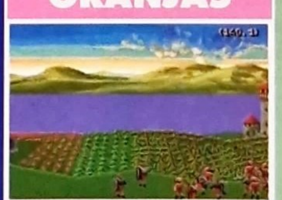
FORTALEZAS







FRAGUA


GRANEROS


GRANJAS


GRANJAS AVICOLAS



GUARDABOSQUES


JARDINES ELFOS



JOYERIA


JUGUETERIAS



LOGIAS




MERCADOS



MOLINO MAGICO



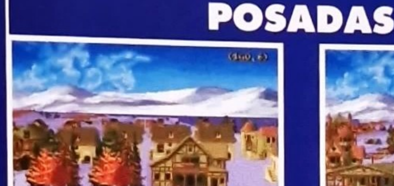
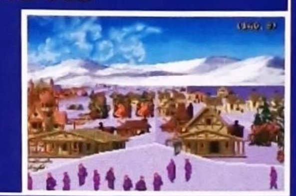

MUROS



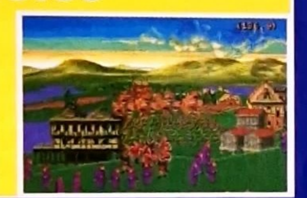
PANADERIAS



POSADAS

REFUGIOS

SALON. SOCIALES



TEMPLOS




TORRES



VIVIENDAS










UNIVERSIDAD



✓ No dejes de mirar cada rato tu balance para ver si estás en pérdidas, especialmente en invierno y tras agotarse una mina. De no hacerlos así tus edificios se caerán.

✓ No te cortes en pedir árboles, construye incluso un guardabosques para pedir los arboles automáticamente. Los árboles dan ingresos directos y se mantienen en invierno, no como los cultivos.

✓ Busca algunos minerales al principio construyendo minas para obtener un buen empujón económico inicial, pero no derroches y ten cuidado con el balance cuando las minas se agoten.

✓ Construye un montón de campos de cultivo al principio para tener muchos ingresos, pero mejora sólo unos pocos y al máximo que son los que te quedarás en el futuro.

✓ No te cortes en mejorar tus construcciones, campos o árboles; especialmente los que producen ingresos, ya que aunque parezca un gran desembolso de dinero, son toda una inversión sin la cual no estarás desahogado nunca. Sin embargo, deja siempre algún barrio de casas sin mejorar y cuando ya no haya casas libres las mejoras y construyes un nuevo barrio. Esto te librará del problema que plantea tener todas las casa llenas, no poder mejorarlas porque estén al máximo y por tanto no poder reclutar hombres nuevos ya que no pueden vivir en ningún sitio. Si te ocurriese eso tendrías que hacer alguna masacre para librarte de la superpoblación y no creo que eso le guste mucho a tu pueblo.

✓ Cuando estés en territorio enemigo, no te cortes y destruye sus instalaciones para ganar dinero, especialmente los campos de cultivo mejorados.

✓ Mantén siempre unidades fijas en cada bloque para que tus edificios no se deterioren y se caigan. En el caso de los árboles, no se caerán si no los cuidas.

✓ Utiliza las pirámides con sabiduría; cuando construyas pon al máximo la construcción; cuando termines la construcción pon las pirámides para reclutar y entrenar tus tropas. Si las unidades que estén en un bloque han alcanzado 10 en su tamaño están al máximo con lo que puedes quitar la orden de reclutar y poner el entrenamiento al máximo para que suban de nivel.

✓ Para acelerar la construcción llama a todos tus hombres a un mismo bloque, cuando más personas de una misma raza estén en el mismo lugar y cuando más aumentes la pirámide de producción más rápido irá.

✓ Cuando la economía de alguno de tus líderes sea fuerte y le sobre el dinero, no dudes en construir muchos mercados con los demás líderes para acceder al fondo común. El fondo común es la cifra que figura como Activo en el balance y aumenta en función del número de mercados que tengas. Además los mercados aumentan la producción.

✓ Vigila la producción de alimentos ya que en invierno desciende a un 25%, frente al 125% de otoño por lo que es muy fácil que si los graneros no están llenos la gente se muera de hambre. Deja siempre un almacén de dinero y grano para aguantar el invierno y poder reaccionar ante imprevistos.

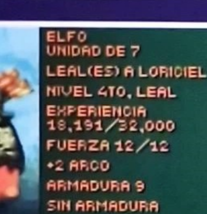
LAS RAZAS









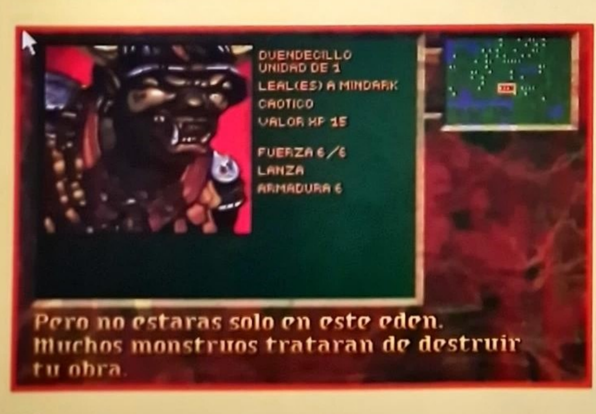









Violentos combates y duelos de magia se desarrollaran en torno a los castillos.



Pero no estaras solo en este eden. Muchos monstruos trataran de destruir tu obra.

✓ Si tus hombres se extienden más allá de lo que deseas, ponlos en el modo de unidad Lista y así cuando las llames con los imanes acudirán, por ejemplo para aumentar la velocidad de construcción en una zona.

✓ No utilices la opción de autoconstruir ya que se te puede ir de las manos el crecimiento y no encontrar sitios para ubicar importantes instalaciones.

✓ No dejes de excavar en cada roca que te encuentres, en especial si utilizas a un enano ya que si encuentras oro puedes aumentar tus ingresos bestialmente.

✓ Tapa todos los pantanos que te encuentres ya que lo único que hacen es ocupar sitio y no ofrecen mejoras a los cultivos.

✓ No juntes tus edificios clave en un mismo bloque ya que si por accidente mueves la unidad que vigila el bloque, o se muere, tus edificios se destruirán y perderás fuertes inversiones. En cualquier caso siempre es recomendable ir mirando bloque a bloque para comprobar que hay alguien guardándolo, si se pueden hacer mejoras, etc.

✓ Mejora tu bóveda y graneros para poder crecer al máximo pero ten cuidado de poder mantener su costes. Si no mejoras tu bóveda puede que te sea imposible ahorrar lo suficiente para comprar algunos edificios ya que cada moneda que se produzca una vez que hayas llenado la bóveda se tirará.

✓ Una buena forma de aumentar la densidad en cualquier raza es mejorar los castillos. Con esto conseguirás que haya muchas unidades en cada zona y te defenderás mejor de ataques sorpresa.

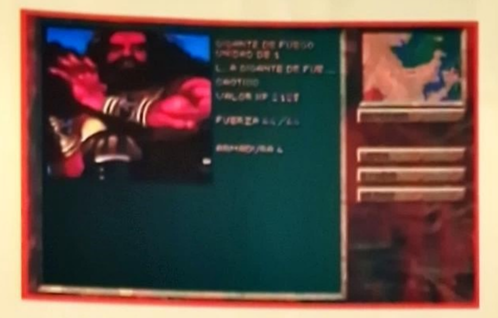
EL COMBATE

✖ Crea muros en estrechos y deja pequeños huecos para que el enemigo venga por donde quieras. En los huecos pon fuertes ejércitos con la orden Hogar para que no se muevan y construye una gran torre de vigilancia para que veas venir a los enemigos. Ten cuidado con los que vuelan ya que no les pararán los muros.

✖ Hay dos formas de luchar: viendo el combate y dejando que se resuelva sólo sin verlo. Aunque parezca mentira, las posibilidades de éxito son muy diferentes en una y otra. Cuando luches contra un determinado monstruo, comprueba en cúal de las dos obtienes mejores resultados y utiliza esa. Normalmente las unidades que atacan a distancia luchan mejor cuando ves el combate y las que atacan cuerpo a cuerpo al revés, pero también depende de contra quien luches. Los monjes además dan más apoyo de curación cuando ves el combate. Como ejemplo te diré que un sólo monje es capaz de destruir una base de murciélagos gigantes si ves el combate.

✖ Crea pequeños ejércitos y dejalos en las rutas que veas que son las que elige el enemigo, ya que suelen utilizar unas pocas según el terreno. Ubica torres con pequeños ejércitos para verlos venir y mandar pequeños ataques. Una vez construidas las mayores torres, pon a todas las razas en ese bloque a entrenarse y reclutar para asegurar la victoria en futuros combates.

✖ Una excelente estrategia es ubicar una base y su ejército al lado de un castillo enemigo. Esto hace que el enemigo te ataque poco a poco hasta que al final su castillo se quede sin defensa y sea cosa de coser y cantar el tomarlo.


Si no lo haces así, cuando destruyas su fortaleza te encontrarás con que todos los supervivientes atacarán a la desesperada tu fortaleza y construcciones. Un ataque masivo de Fénix puede ser fatal.

✖ No mandes directamente atraer todas tus tropas a un sitio muy lejano, traza puntos intermedios. Si no lo haces así habrá unas unidades que irán más rápido que otras y lucharan a medida que lleguen contra el enemigo por lo que estarán en inferioridad.

✖ Cuando tu economía sea fuerte y te sobre el dinero, construye cuarteles, fraguas, armerías y una arena para que tus tropas sean equipadas con armas de ataque y defensa con bonificaciones mágicas y suban rápidamente de nivel.

EL CENSO

A pesar del manual, puede resultar un poco lioso entender el censo así que voy a intentar explicarlo brevemente. Para que todo funcione perfectamente:

✓ La Población tiene que ser menor que el número de Viviendas o no crearás nuevos miembros para la guerra. La Población tendrá que ser inferior a la cosecha o empezarán a morirse de hambre si el granero (Capacidad) llega a acabarse.

✓ Si la Capacidad está al máximo, es decir, la Reserva es igual a la Capacidad, se empezarán a vender los excedentes como Comida Vendida en función de los bazares existentes.

✓ Los ingresos dan la producción actual económicamente, libre ya de los gastos. Si es positiva se almacenará el oro hasta el máximo de la bóveda tras lo cual se tira el dinero. Parte de los ingresos van a parar al fondo común como Activo para los que tengan mercados, este fondo es accesible por cualquier raza que tenga mercados. El Pasivo es el tamaño de fondo común, con 10 mercados se podría acceder al 100% del fondo común que se suma al oro almacenado.

EXPLICACION DE LOS EDIFICIOS

Por desgracia, en Stronghold hay un pequeño error en la traducción que lleva a una gran confusión, por ejemplo, se refieren a edificios con el mismo nombre (caso de herrerías), les llaman al principio con el nombre que tendrán cuando estén mejoradas al máximo, o falta una mejor explicación.

A continuación enumeraré las diferentes construcciones propias de cada raza y en el primero pondré también las que comparten todas la razas, así, de la Fragua hablaré sólo en el Guerrero para no repetir lo mismo después en otra raza, pero es lo mismo, por ejemplo, para los enanos. Los nombres que utilizo son los que aparecen en el juego para dar la orden de construcción (en mayúsculas) y el que se recibe cuando se termina la construcción en cada mejora (en minúsculas). Estos son las construcciones principales:

1. GUERREROS

*MUROS/VIVIENDAS/PUENTES/PUERTAS: Considero que no les hace falta explicación por ser obvio su cometido y correctos sus nombres en las mejoras.

*GRANJA (Terreno, Granja, Plantación): Dan dinero y alimentos. Es recomendable subirlas al nivel segundo ya que si no en invierno no dan dinero.

*MERCADO: Cada mercado construido por una raza (líder), le da acceso a un 10% de los fondos comunes que automáticamente todos los líderes acumulan. Cada líder deberá tener sus propios mercados y el porcentaje obtenido dependerá de su número.

*BANCOS (Contador público, Banco, Bóveda): Almacena los excedentes de dinero. Si no se construye una buena bóveda será imposible construir o mejorar muchos edificios ya que todo el dinero que sobrepase la capacidad del banco se tirará. Ten cuidado con sus costes de mantenimiento.

*GRANERO (Cobertizo, Almacén, Silo): Sirve para almacenar los alimentos. Si se llena lo que sobre se tira o se vende en caso de que existan bazares. Si se vacía tu pueblo empezará a morirse de hambre.

*GUARDABOSQUES: Si un líder construye un guardabosques todos sus miembros irán pidiendo árboles automáticamente a medida que tu imperio crezca.

*TORRE (Torre pequeña, Torre, Gran torre): Proporciona una gran visivilidad para ver por donde ataca el enmigo y bloquear con pequeños ejércitos sus rutas. A medida que mejores una torre verás más lejos.

*AVANZADA: Sirve para que se puedan reclutar tropas en zonas lejanas del imperio. Personalmente prefiero no usarlas y enviar las tropas desde el imperio a las pequeñas bases con torretas ya que cuesta 20 su mantenimiento y su utilidad es relativa, aunque hay que reconocer que son bonitas.

*BAZAR (Tienda, Comercio, Bazar): Sirve para vender los excedentes de comida si los hay. Cuando mejor sea, más excedentes podrá vender. Su nivel de ventas se refleja en el balance de cada líder.

*ARMERIA (Talabarteria, Herreria, Armeria): Sirve para mejorar las armas de los hombres de un líder. Se encarga de la distribución y reparación de las nuevas armas en una unidad por turno. A más armerías más distribución.

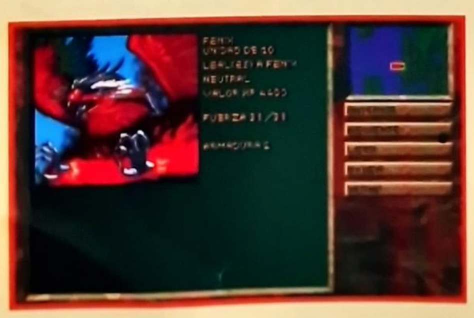
*CUARTEL (Gimnasio, Escuela de combate, Academida de combate): Proporciona entrenamiento de nivel superior y aumenta la experiencia de las unidades más rápidamente.

*FRAGUA (Herreria, Tienda de armas, Fragua): A partir de su segunda mejora proporciona armas mágicas que son distribuidas por las armerías. Las armas mágicas son imprescindibles para acabar con muchos enemigos que de otra forma son invencibles.

*CONTRATISTAS (Constructores): Al final de cada estación se encargan de reparar automáticamente los edificos. A mayor número serán posibles más reparaciones. Hasta que llege el momento de reparar los edificos pueden llegar a caerse así que su utilidad es relativa y no combiene fiarse mucho de ellos por si acaso.

*POSADAS (Albergue, Taberna, Posada): Proporciona alojamiento e ingresos. Es una fuente muy buena de ingresos a medida que se mejora y como no requiere mantenimiento es una inversión muy rentable. Son la base de una economía estable.

*ARENA: Mejora el entrenamiento de tus tropas. Es muy recomendable. Su eficacia aumen-


ta poco a poco.

2. MAGOS

*JOYERIA (Joyero, Ofebre, Gran Joyería): Porporcionan anillos mágicos de protección (+1, +2, +3) para sobrevivir a los ataques de los enemigos.
*MOLINO MAGICO (Botánicos, Alquimistas, Molino Mágico): Es una fuente de ingresos para los magos. Además ofrecen una pequeña probaibilidad de que se produzcan armas con más poderes mágicos para Magos y otras razas.
*UNIVERSIDAD (Escuela de magia, Instituto de magia, Facultad de magia): Proporciona entrenamiento de nivel superior.

3. MONJES

*ESCRIBANIA (Abogados, Amanuenses, Escribanos): Proporcionan ingresos extra.
*TEMPLO (Altar, Iglesia, Templo): Proporciona un entrenamiento de nivel superior.
*BAÑO PUBLICO (Retrete, Lavabo, Baño público): Aumenta el nivel de varias unidades de forma automática.

4. ELFOS

*ARBOL ELFO (Arbol elfo, Arboleda elfa, Bosque elfo): Los elfos son capaces de plantar en cualquier lado árboles especiales. Al contrario que en las demás razas, con los árboles de elfos hay una gran diferencia ya que proporcionan más comida e incluso alojamiento.
*JUGUETERIA (Tallador, Fabrica de muñecas, jugueteria): Proporcionan ingresos extra a los elfos.
*GRANJA AVICOLA (Tienducha de arcos, Tienda de arcos, Mercado de arcos): Se dedica a la construcción de armas.
*JARDIN ELFO (Guardería, Jardín Florido, Jardín elfo): Proporciona un entrenamiento de nivel superior.

5. ENANOS

* LOGIA (Albañiles, Constructores, Masonería): Aumenta la velocidad de construcción en un 10%, 20%, 30% respectivamente en hasta tres edificios al tiempo.

6. PILLOS

* REFUGIO (Refugio pillos, Mercado negro, Gremio pillos): Proporciona un entrenamiento de nivel superior.
*CASINO (Casino de dados, Casino cartas, Gran casino): Crea ingresos extra. Sus ingresos dependen de los beneficios de la fortaleza. A mayor número de posadas los casinos tendrán también más beneficios.
*CRISTALERIA (Vidrieros): Produce espejos de combate y aumenta la visibilidad en las torres vigía.

7. HALFLING

*SALON SOCIAL (Club social, Salón social, Palacio Social): Aumenta el nivel de experiencia de las tropas.
*PANADERIA (Panadería, Bollería, Dulcería): Proporciona ingresos extra y comida en el invierno. Produce más en invierno, hasta un 125% de sobreproducción, al contrario que los cultivos con lo que es ideal para los duros inviernos.

TUS ENEMIGOS

Tus enemigos se pueden agrupar en su forma de ataque y otras características. Es posible que tus enemigos tengan muchas de las características juntas. Cuando quieras atacar a un enemigo fijate en:

*INTELIGENCIA: El nivel de inteligencia se te indica en el manual. A mayor inteligencia más peligro para tu reino, ya que planearán ataques y podrán construir puentes para atacar por sorpresa los flancos de tu imperio. Los enemigos muy inteligentes crean casas y cultivos que puedes destruir para ganar dinero.

*VOLADORES: No les paran los muros y varían sus rutas de ataque. Para colmo pueden cruzar los ríos.

*MAGICOS: Muchos de tus enemigos sólo podrán ser dañados con armas mejoradas o hechizos. Para tener armas mejoradas necesitas que tus armerías y fraguas estén mejoradas o no podrás dañarlos, esto te lo inidicarán durante el combate si lo estás viendo. Otros enemigos pueden lanzarte hechizos. Entre los más peligrosos está el de encantar, que puede hacer que tus tropas luchen entre si.

*VENENOSOS: Otros enemigos te pueden envenenar con lo que tus ejércitos se irán muriendo si no dispones de buenos mojes que te puedan curar.

*ESPECIALES CONTRA RAZAS: Algunos enemigos son muy débiles frente a unas razas, pero muy fuertes contra otras. Por ejemplo, el sapo gigante puede lanzar su lengua y comerse a un elfo en un periquete y no puede nada contra un buen guerrero. En estos caso conviene seleccionar las razas que atacan o al menos hacer una buena mezcla.

*OCULTOS: Los gusanos púrpura son uno de los peores enemigos con los que te puedes enfrentar ya que no se ven en el terreno y sólo parecen cuando van a morder a uno de tus hombres o si has tenido la suerte de atizarle de alguna forma. Al no verlos, te engaña mucho el combate y no sabes contra cuantos estás luchando y si llegan refuerzos.

*MEZCLAS: En ocasiones te atacarán varios monstruos al tiempo. Por ejemplo los brujos suelen ir acompañados de esqueletos o guerreros para que los querreros te paren en una primera linea mientras los brujos te encantan tus ejércitos. Ten un especial cuidado contra estos ataques.

Estoy seguro que con la información anterior y la de los recuadros podrás llegar a ser el mejor emperador que haya existido jamás en Stronghold. ¡Qué la suerte te acompañe!

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO











CUARTETO DE CHOQUE

INCA II WIRACOCHA · GOBLINS 3 · LOST IN TIME · TORNADO

INCA II WIRACOCHA

Un misterioso asteroide amenaza el equilibrio que nuestro poderoso planeta ha conseguido a lo largo de siglos. ATAHUALPA, el joven y fogoso hijo de ELDORADO, parte en cruzada en contra de los deseos de su padre.

GOBLINS 3

El reportero Blount del "Goblins News" se lanza a la búsqueda de la fabulosa "Joya del Mundo", en el corazón del laberinto de Foliandre. Pero después de haber sido atacado por un lobo, se ve poseído por una doble personalidad, mitad goblin y mitad coco-lobo.

LOST IN TIME

Lugares extraños, un misterioso feudal bretón, un galeón que surge del pasado, una isla tropical llena de hechizo y personajes sorprendentemente reales. ¿A quién sirve Doralice? Lo sabrás volviendo atrás en el tiempo.

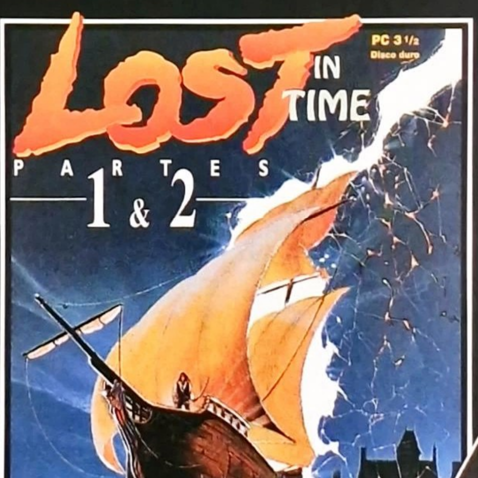
TORNADO

Altura: 200 pies. Velocidad: 600 nudos. Eres el líder de una formación de seis Tornados volando en territorio enemigo. La misión planeada hasta el último detalle. Tiempos medidos al segundo para un ataque sincronizado con precisión total.

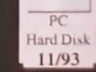


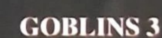


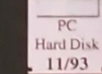


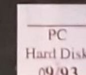

INCA II


GOBLINS 3

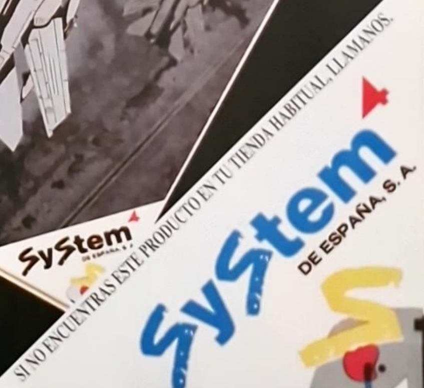
LOST IN TIME

INCA II WIRACOCHA
PC 3 1/2
Disco duro

TEXTO DE PANTALLAS EN CASTELLANO.





TORNADO

DISPONIBLE EN:
IBM PC DISCO DURO
CD ROM
AMIGA 1 Mb.

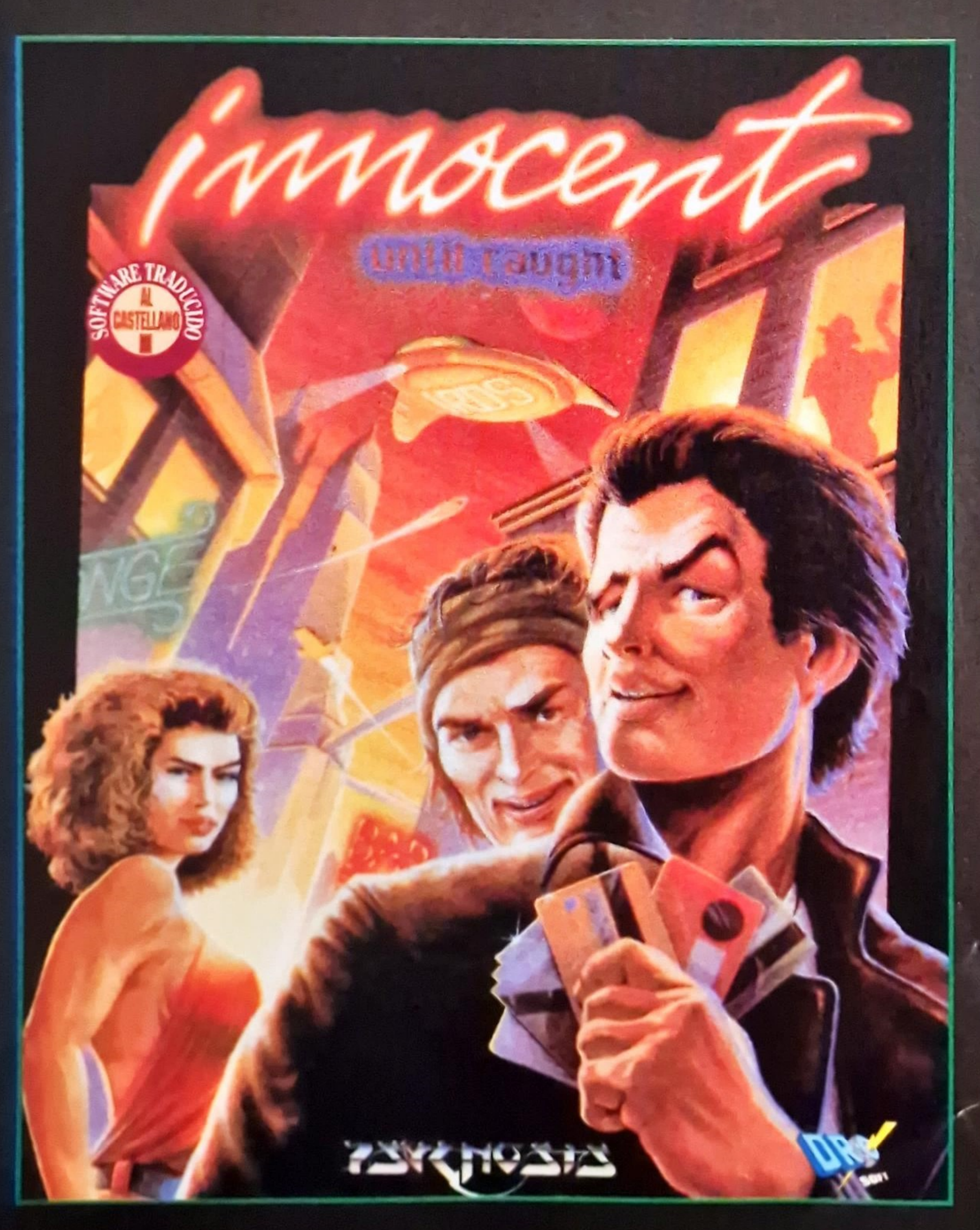
SI NO ENCUENTRAS ESTE PRODUCTO EN TU TIENDA HABITUAL, LLAMANOS.

SyStem 4 DE ESPAÑA, S. A.

Distribuido por:
SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S.A.-
Tomás Redondo, 1, 1º F •
Edificio LUARCA
Tel. (91) 381 53 32 • 28033 MADRID

- OK Tricks & Tracks: INNOCENT UNTIL CAUGHT
- Compañia: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ROLAND, ALDIB

PROBLEMAS



¿Acaso te sentirías bien, si tuvieras que reunir en veintiocho días, más dinero del que suma la deuda exterior de algunos paises? ¿Amarías más a tu chica? ¿Cenarías mejor? ¿Escribirías al Juego de la Oca? ¿...O estarías todo el tiempo comprando en la Teletienda? ¡Entonces porqué no mueves tu pesado trasero e intentas solucionar tus problemas! ...si, ya sé que son los míos, pero a veces necesito soñar.....

Desde luego, no se cómo os encontráis vosotros, pero yo necesito desesperadamente vuestra ayuda. La S.I.D.F. me ha capturado por fin, y me retienen, para que no pueda ser capaz de reunir el dinero en los veintiocho días de plazo -que tengo-, para así, repartirse entre los corruptos funcionarios todos mis bienes. Así pues, a tí, viajero que te interese la solidaridad humana -y un buen pellizco si todo acaba bien-, dirijo éste mensaje que radio en todas las frecuencias y a todos los sistemas conocidos...

COMIENZA TU ARRIESGADA MISION: PLANETA TAYTE

Tras mi encontronazo del otro día con Hacienda, tuve que aterrizar en el espacio-

puerto más cercano para echar un trago. ¡Y no era la garganta lo único que tenía seco!... pero no estaban las cosas como para andar de diversiones. En la aduana, cogí un pasaporte tras ser informado por el simpático policía, de que había en el barrio chino, una tienda de empeños.. Agobiado por la insulsa charla, salí de allí.

Anduve en dirección opuesta al metro y encontré cierta persona que bien podría haber apagado algunas de mis "sedes"... El traductor del juego, que es un hortera, la llama "dama de la noche" aunque tienen muchos más nombres. Podría daros una lista en 123 lenguas ¡Phfgí, ¡í, ¡ííí...! En fin, no sé cómo me quedan ganas de bromear...

Si entras en el primer bar, como tienes que coger todo lo que puedas, porque no sabrás si te va a hacer falta después, podrás mangarle a un cliente que está sentado en la barra, un ticket del bolsillo de atrás y coger de una de las mesas que se encuentra en el fondo de la habitación, un frasco de cristal con su correspondiente tapón. Vete, ahí ya no se te ha perdido nada más.

Pasa al siguiente bar, llamado Paradise. Para poder entrar, deberás enseñarle al de la puerta el pasaporte. Recoge un bastón del suelo, y un frasco de perfume. Puedes hablar con una dama de negro que se halla junto a la escalera ¡Pero no le pongas un dedo encima! Te informará de la existencia de un sindicato, y te pedirá que recuperes el jarrón de su familia, que tuvo que empeñar. Puede que éste favor te sirva de algo en un futuro. Podrás cotillear el local, pero no esperes ver algo sin ropa...

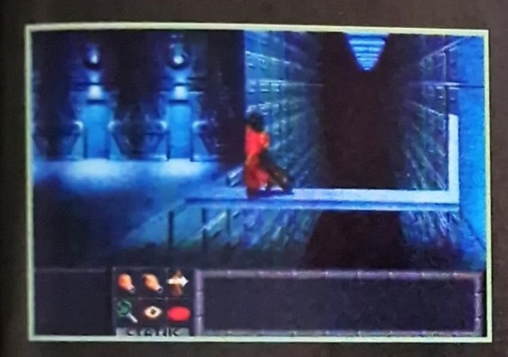
En la calle, un poco más adelante, encontrarás la tienda del prestamista. Entregando el boleto verde, te dará una cámara de fotos. Habla con el dueño. Allí está el jarrón del que tienes conocimiento desde hace unos momentos. No te lo puedes llevar, pero hay algo dentro que debes coger. Seguirás por un callejón: recoge una lata, una bolsa y una manguera del suelo. Es como un laberinto de vallas. No te entretengas, y a atraviésalo, pasando al lado de un mendigo delante del cual hay un sombrero de copa. Continuando recto, entrarás de lleno en la reunión de un grupo de moteros. En la pared exterior del pequeño bar que hay en el solar, podrás recargar la cámara de fotos en un enchufe para volver, y atontar con el flash al mendigo: róbale el sombrero y coge de dentro la calderilla recogida del día.

Otra vez con los moteros, podrás recoger un lata de aceite del suelo antes de ponerte a hablar con ellos. Uno te dará a conocer la "puñalada de Plata" que tuvo que vender por dinero a la dueña del "Paradise": era un adorno de la moto. A todo ésto, ¡no te habías dado cuenta del peculiar tejido de uno de los abrigos de un motero amigo de tu interlocutor! ¡Está hecho con monedas! Podrás cogerlo si le devuelves al primero la "Puñalada de Plata".

Como no eres una persona tonta, te habrás dado cuenta de que devolviéndole el jarrón a la dueña del Paradise, probablemente podrás obtener a cambio la "Puñalada de Plata" Pues hazlo: ve al prestamista, entra e intenta meter el jarrón en la bolsa que encontraste en el callejón. Después, llévaselo a la dueña del Paradise, que te dará a cambio una estatuilla situada encima de la mesa del local. Esa es la "Puñalada de Plata".

Ahora, debes devolverla al jefe de los moteros, que, a cambio, dejará que te lleves

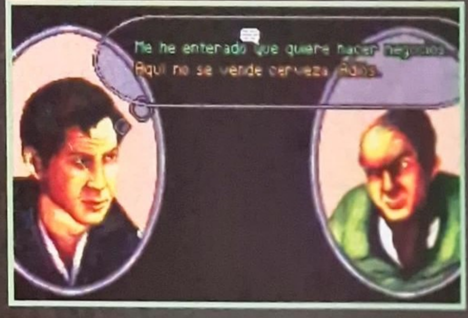
FINANCIEROS





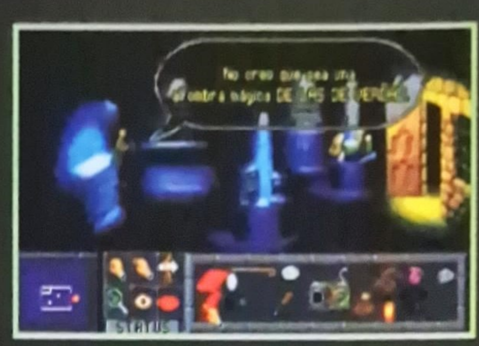
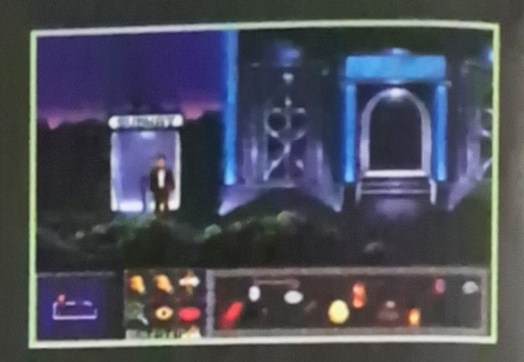
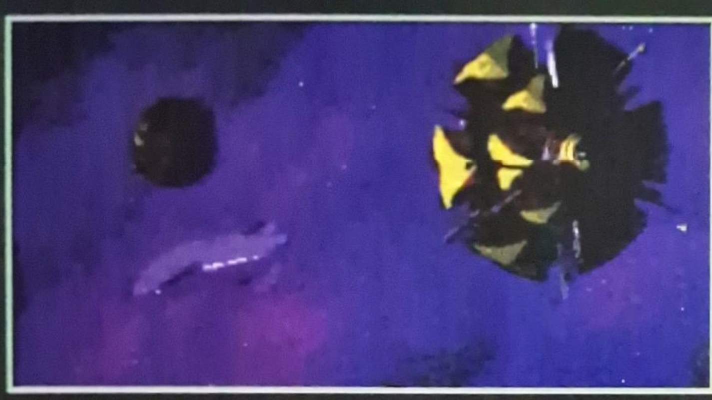
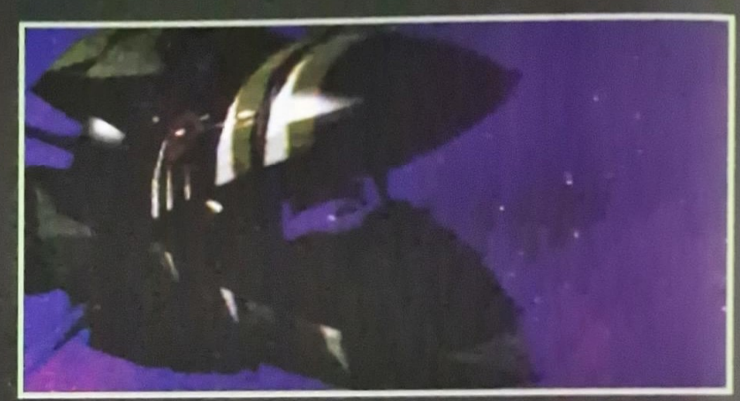










el chaleco de monedas de su colega. La verdad es que hay muchas: dos mil trescientas sesenta y ocho, para ser exactos. Una vez lo tengas en tus manos, acércate al cubo de la basura que tienes al lado del bar de comidas donde se reúnen los moteros: dentro hay un viejo huevo: cógelo, porque, como ya he dicho antes, no sabes cuándo va a hacerte falta en un futuro próximo.

*** CONSEJO:** Cuando te encuentres sin saber qué hacer con los iconos, pasea por la pantalla el icono "mirar" con el ojo, porque si encuentra algo interesante que se pueda investigar, coger, tocar, etc. al tener el ojo encima, los correspondientes iconos se moverán como si cobrasen vida por sí mismos. Graba con frecuencia las partidas. No te asustes si te sale alguna frase en inglés. Si el juego se bloquea después de un larga pausa, cuando sepas que la vas a hacer, graba antes la partida. Bloqueado, después, puedes apagar el ordenador y volver a comenzar recuperando la partida donde te habías quedado. Lo mismo digo para el caso de que te de error a mitad del juego, aunque ésto no lo puedes prever...

DE NUEVO EN PARADISE

Ahora debes ir al Paradise y quitarle el chicle a la recepcionista. Bien, como tu trabajo por ahora se ha terminado, tienes tiempo de ir al bar cerca del cual se encuentran los dominios de la "dama de la noche" [una prosti], donde podrás tomar una copa. Siéntate y pide de beber al camarero. Te servirá un Bloody Bary: que no se lo que es, pero suena a algo muy fuerte. Te preguntarías que para qué servía la calderilla que encontraste en el sobrero robado al mendigo: pues ahora sabes que debes pagar la copa al camarero con ese dinero.

En el bar, pues un bar sin follones, no sería un verdadero bar, los que estaban jugando con la gramola, se ponen nerviosos, y cuando intentan marcharse, aparecen dos mafiosos en la puerta: los gemelos Garibaldi. Se inicia una desagradable pelea entre los cuatro, y con ella, es donde podrás ver por vez primera los efectos de un Anillo Deflector que desvía los disparos de los desintegradores. Y desintegrados los cuatro peleantes, entre unas cosas y otras, debes aprovecharte del anillo que encontrarás en el suelo. Abandonado, sin un hogar en el que pasar la noche, sin cariño... ¡Cógelo! ¡Sé egoísta y tómalo antes que nadie te vea, porque puede ser él, quien te salve de tus penurias económicas! ¡¡ Vamos !! ¡¡ Vamos !! ¡¡ Vamos !! Ahora, coge la moneda que te ha sobrado del pago de tu copa, y envuélvela con el papel de plata que cogiste del jarrón. Esto engañará a las máquinas de las taquillas del metro y podrás viajar libremente por él hasta que te hartes, sin tener que pagar un duro.

PLANO DEL METRO

Hablando de metro, nadie puede moverse por él, sin tener a mano un buen plano; por ello, te voy a dar uno: Los trenes rotan por las siguientes estaciones:

***BADSIDE:** que es la boca del metro que te deja cerca del prestamista.

***SPACE PORT:** es la que tienes cerca al comenzar la partida en el espaciopuerto.

***THE HILL:** al lado de ella, se encuentra la galería de arte.

***REGURJI:** donde están la comisaría y el banco.

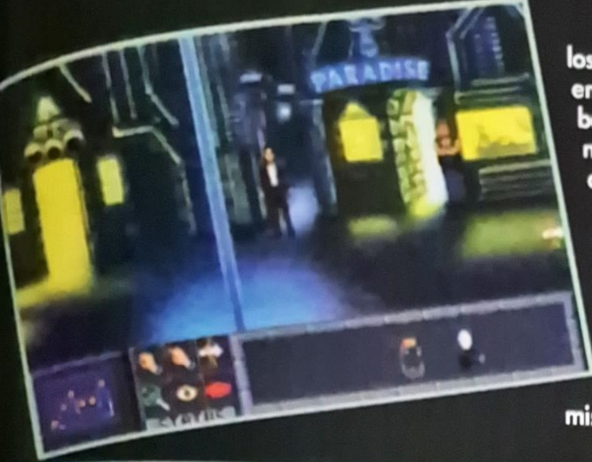
***EAST ERUK** es donde tenemos el ZOO.

Otra vez Badside, y así sucesivamente como la serpiente que se muerde la cola.

Debes pasar al metro, aunque no tienes ninguna obligación de hacerlo, a menos que quieras quedarte jugando aquí toda la vida. En una de las estaciones, -BADSIDE- verás un destornillador pegado a una de las máquinas: la que vende comida. Debes usar la lata de aceite sobre la máquina para despegarlo y cogerlo.

Coge la lata con la mano del dedo que apunta. Apodérate además de una radio que se encuentra tirada en el andén.

Con el destornillador y la radio en tu poder, vete al primer bar, donde viste la gramola y el camarero robot y usa el destornillador sobre el robot para apoderarte de sus circuitos. Si juntas la radio con los circuitos, podrás obtener un control remoto. Con él, conseguirás que el robot centinela que se encuentra en el barco del muelle, cerca de



los moteros, se vaya. Al entrar en la embarcación, encontrarás sobre la barandilla una diminuta gorra apenas perceptible. Cógela (es la gorra del capitán Ajab) y vete con ella a la tienda del prestamista: seguro que puedes obtener algo a cambio... por ejemplo una maravillosa y decorativa alfombra de color rojo, que te servirá de mucho después.

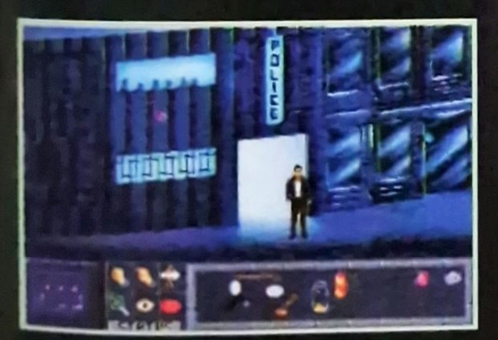
Ahora debes dar al prestamista el anillo que llevas. Aprovecha la ocasión para hablar con él sobre negocios. Te va a ofrecer alguno muy interesante. Dile que tienes algo que le podría interesar y que probablemente sea ilegal, -ese anillo pertenece al sindicato del crimen más poderoso del planeta- Viéndolo, el prestamista te contratará.



LOS TRES DESEOS

Te va a decir que vive en ese planeta un señor sumamente rico, que desea tres cosas por encima de todo en el universo. Si se las consigues, te pagará muy bien. A saber: El HUEVO DEL PAJARO KATULOLA, que se encuentra en el zoo, al otro lado de la ciudad. LA ESCULTURA DE RENATO SPANGLE que se encuentra en la Galería Stoneybridge. Y LOS BONOS PLENOCREDITOS QUARGIANOS, depositados en el banco Citycitybank.

El anillo, será tu tarjeta de presentación, que mostrará a su cliente lo que vales. Así pues... ¡¡ A ganar dinerooooo !!



PRIMER DESEO

Lo primero que debes hacer, es dirigirte a la boca del metro que se encuentra situada al lado de la puerta del establecimiento del prestamista: es la estación de BADSIDE. Monta en el primer tren que venga, coge un aerosol que hay en el suelo del vagón y únelo a la manguera para formar una escopeta de aire comprimido. ¡No preguntes! Ya sabrás a su debido tiempo para qué sirve.

Ahora, cuenta las estaciones que hay hasta THE HILL, con el plano de metro que te he descrito, y bájate en ella. Ahí se encuentra la galería de arte. Pasa por delante de ella, y junto a una puerta con cámara de televisión, recoge un champiñón enorme que se encuentra en el suelo. Regresa, después, a la galería de arte. Entra en ella, sin olvidarte -al pasar por delante de un pedestal-, de recoger una pequeñísima bola de metal que se encuentra encima de él. Aunque no lo creas, se trata de una valiosísima escultura. Será tu munición. Ahora, en el centro de la sala, verás una vitrina con la escultura que has ido a robar. Usa la escopeta de aire comprimido y tu munición una vez, contra la vitrina. Recoge la bola del suelo y úsala de nuevo. Ahora otra vez, pero dispara a la escultura.

Aparecerá un punto de mira si usas la escopeta de aire comprimido con el dedo que señala. Como la escultura tiene una alarma, tendrás que sacarla de la vitrina sin poderla tocar. Por eso, antes de efectuar el último disparo contra la estatua, debes extender la alfombra roja que cambiaste al anticuario, sobre el suelo, para que la escultura, no se rompa al caer. Mueve luego la alfombra y tendrás tu escultura.

Con tu trabajo recién realizado, puedes ir a la tienda del prestamista y llevarle la escultura.

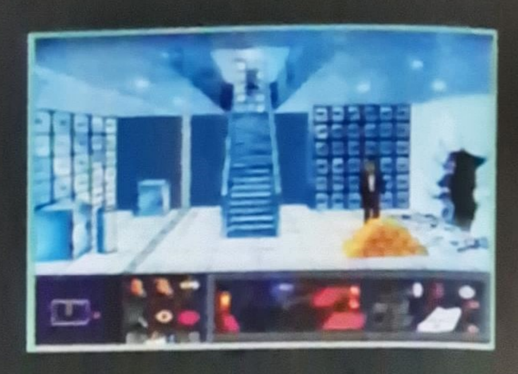
SEGUNDO DESEO

Toma ahora otra vez el metro y bájate en REGURJI. Verás un puesto de perritos calientes. Suelta el frasco de cristal sobre el puesto de los perritos: cogerá un poco de mayonesa. Ahora tienes que atrapar la mosca que está constantemente volando por delante de la comisaría de policía: pon la tapa al frasco con la mayonesa, y podrás atraparla. ¡Se me olvidaba!: coge un perrito caliente del puesto de perritos calientes -no va a ser del bolso de la "prosty" de la comisaría-.





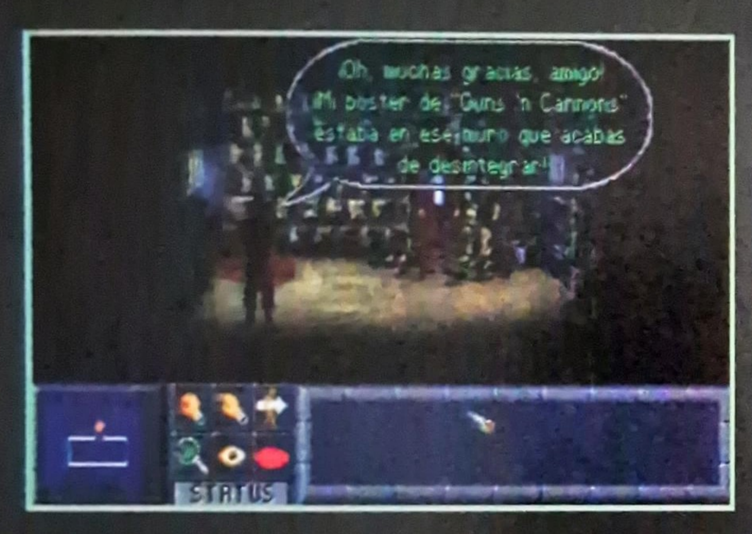
Ve ahora a hablar con el sargento de policía. Cuando aparezca en su frase la palabra DROGA, pon el cursor sobre ella: así obtendrás un saco de harina vi-



tal para poder pasar más adelante al segundo planeta.

Sal enseguida de la comisaría y ve hacia la derecha de tu monitor, a una puerta con un frontón griego encima: es el banco. Háblale a una ventanilla, y dile la cajera que te conteste, que quieres hacer un depósito en el banco. Como el dinero no cabe por la ventanilla, debes ir a la puerta que se encuentra situada a la derecha del monitor, y tocar el timbre. Apriétalo por segunda vez, y cuando se haya abierto la puerta, deja el chicle en la cerradura antes que vuelvan a marcharse.

Ahora, abre la puerta. Recoge tu bolsa bacía y usa el destornillador en el archivador que tienes a la vista en el monitor. Dentro hay dos cosas que debes coger: un dos-



sier y un cianotipo de las alcantarillas. Es un mapa para no perderte cuando estés en ellas. Pero aún queda lo del zoo, el monstruo, el viaje en camión desde el muelle...

Debes entrar en el metro, y dirigirte ahora a la estación de EAST ERUK: nos vamos al zoo. Fuera de los jardines del zoo, se encuentra un niño con su padre: usa el destornillador con el globo del niño y recoge la cuerda que queda en el suelo. Puedes explorar, pero no vas a encontrar nada de utilidad allí. Para tener realmente algo decente, debes acercarte al muelle del puerto, donde desactivaste el robot y recogiste la gorra del capitán. Allí, si esperas, tendrás un transporte algo... "peculiar" hasta el zoo. Tan peculiar, que te encontrarás dentro del mismísimo zoo cuando te quieras dar cuenta.

Cerca de donde caíste en el zoo, encontrarás un palo -recógelo- y una viña, de la cual podrás coger dos lianas. Junta ahora el trozo de cuerda que le quitaste al niño en la puerta del zoo, con el bastón que recogiste en el bar Paradise.

Tendrás así un arco. Ahora, une la liana obtenida de la viña, con el palo que has encontrado cerca de donde caíste al ser transportado al interior del zoo.

Todavía te resta eliminar al monstruo. ¿Cómo? Usa el perfume que recogiste en el "Paradise", para hacer que la "Bestia Bramadora" estornude. Comprobarás los efectos que puede llegar a tener un perfume barato cuando se aplica adecuadamente a algo...

Seguidamente, debes unir los dos grupos -arco y flecha con liana-, y antes de disparar el singular proyectil hacia el techo, por encima de donde se encontraba el mons-





truo; debes quitar el montón de paja que se encuentra a tu lado, y la verja que tienes debajo del mismo. Aparecerá un agujero, pero no lo uses aún.

¿Has disparado ya? Si. Puedes comprobar que la liana pende del techo firmemente sujeta ¿no? Ahora debes usar la liana con el dedo que señala, para pasar al otro lado del abismo, como si fueras Tarzán.

Más adelante, dejando atrás la liana que has usado para evitar el abismo, ves que el nido del alienígena, está custodiado por plantas carnívoras: cuando te adentres en el sendero, da a la planta que podría comerte, el perrito caliente del puesto de perritos calientes. Entretenida con eso, se olvidará de ti, y podrás sustituir el viejo huevo que cogiste del cubo de basura -en los moteros-, por el huevo alienígena. Así, una vez efectuado el "Cambiazo", podrás largarte con viento fresco de allí. ¿¡Imaginas lo que podría hacerte la madre si te hubiese visto ro-





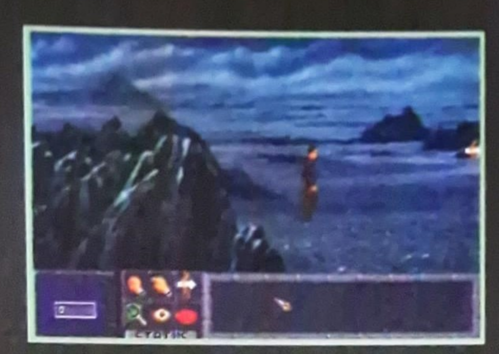
RELACION FINAL DE OBJETOS QUE DEBES UTILIZAR

Jarrón, Sombrero, Cambio, Puñalada de Plata, Perfume, Chicle, Manguera, Lata, Bolsa, Chaleco de calderilla, Declaración de la renta, Anillo, Huevo, Papel de plata de dentro del jarrón, Frasco de cristal, Tapa del frasco, Bastón, Cámara fotográfica, Pasaporte, Circuitos del robot camarero del primer bar, Destornillador, Alfombra, Felpudo, Radio convertida en control remoto, Aerosol, Alcuza de aceite, Hongo, Bola de metal, Escultura, Mayones, Mosca, Perrito caliente, Cianotipo de las alcantarillas, Saco de harina, Desintegrador, Tarjeta de crédito, Pasaporte de nuevo, Destornillador de nuevo, Libro secreto, Estola de piel, Cochecito a cubrir con la estola constriúdo del cajón, Carta de amor, Llaves, Uniforme militar, Pase de viaje, Gancho, Globos, Botella de gas, Llave del plinto y Cristal púrpura: TRANSATRON.

bando el huevo de su hijo!? Pues... ¡¡¡ NADA !!! tonto, porque ésto es un juego para ordenadores, y tu no ibas a sufrir. Ahora bien, Jack T. Ladd... el pedacito más grande que encontrase la policía, no tendría más masa que un átomo de hidrógeno.

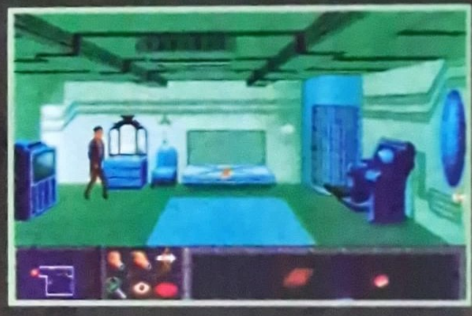
Vuelve corriendo a la liana y regresa al punto de partida, como Tarzán. Cerca del agujero, utiliza el otro trozo de la viña, para poder descender a través del agujero que se halla en el suelo.

Una vez que hayas bajado por el agujero, te encontrarás en las cloacas. Camina hacia la izquierda de tu monitor. Saldrás por la puerta de mantenimiento de la estación de metro de EAST ERUK. Debes tomar el tren y bajarte en la estación siguiente: BADSIDE. Ya familiar para tí, es donde se encuentra la tienda del prestamista: debes darle el huevo.







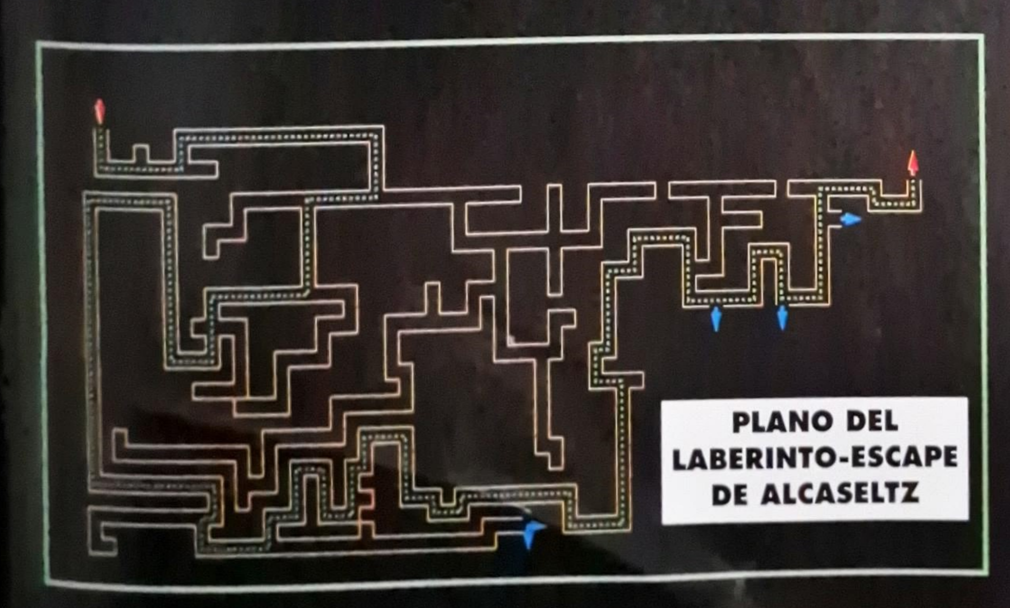


TERCER DESEO

Vuelve una vez más al alcantarillado, usando como medio de transporte el metro. Utiliza el plano descrito. Cuando estés dentro, coge el cianotipo azul que robaste del archivador del banco. Abrelo dentro de las cloacas, a la izquierda del agujero por donde has entrado desde el metro, y verás que puedes seguir avanzando. Usalo de nuevo cuando veas que no puedes continuar. Así las cosas, llegarás a un último nicho practicado en la pared de las cloacas. Ese es el punto más cercano a la cámara acorazada del banco. Introduce el gran champiñón, que cogiste al lado del edificio de la galería de arte, dentro del nicho en la pared. Luego, usa el frasco de cristal con mayonesa que lleva la mosca dentro. Esa reacción, producirá una explosión que abrirá un boquete en la pared, dejando al descubierto la cámara acorazada del banco.

Cuando vayas a coger los bonos que te pidió el prestamista para su rico cliente, unos láseres te impedirán pasar. Vierte entonces el saco de harina para poder ver los rayos y no morir en el intento, abrasado como los gemelos Garibaldi, de la pelea en el bar, el anillo, y todo ese sucio asunto...

Con los bonos en tu poder, ve al "garito" del prestamista. Dáselos. Te pagarán... o mejor dicho, te ¡¡PEGARAN!! una buena paliza, y te llevarán hasta la comisaría, de una forma muy peculiar... ¿No lo adivinas? Bueno, sea como fuere, van a caerte 200 años de condena, y serás transportado a una prisión de máxima seguridad: ALCASELTZ.

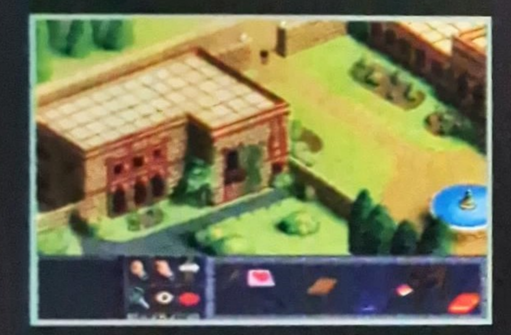

PLANO DEL LABERINTO-ESCAPE DE ALCASELTZ

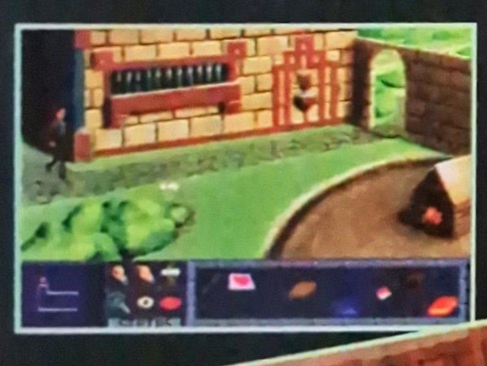
SEGUNDO PLANETA: LA PRISION DE ALCASELTZ

Por tu comportamiento, serás transportado a la prisión de Alcaseltz. Siéntate en la cama. Una cápsula será enviada desde la nave espacial, para ayudarte. La nave es de la Confederación. Se trata de un pequeño desintegrador, con el que podrás abrir un hueco en la pared de la celda, pero antes debes leer lo que lleva escrito. Usalo, y entra por el boquete a la celda de al lado. Tendrás un nuevo compañero con el que puedes hablar: Norm. Quita del suelo de su celda el felpudo. No me refiero a la estera llena de pulgas, de color rojo que se encuentra en el suelo, sino a un felpudo casi camuflado y









muy difícil de ver, que se encuentra en el centro de la habitación. Cubre una trampilla que debes abrir. Métete en ella y te encontrarás en un laberinto. La salida está en la parte superior izquierda de tu monitor, pero para llegar a ella, es un poco complicado, por lo tanto, voy a dibujarte el plano (observa el mapa incluido en este artículo).

Cuando salgas del laberinto, camina hacia la derecha de tu monitor, hasta un espacio abierto, y cuando llegues a él, tira el desintegrador al "campo" Se desplegará, convirtiéndose en una cápsula de lanzamiento, como cuando bajó de la gran estación espacial, pero ahora subirá a ella. LLegarás así a la nave de la Confederación. En el cuarto de control, habla con el agente de la Confederación.

El te informará acerca de una misión para la que has sido elegido. Para ello, deberás trasladarte al planeta Shmul: debes robar el arma secreta de un gran dictador. Ese arma, con un enorme poder de destrucción se llama TRANSATRON.

TERCER PLANETA: FORTALEZA SKYCITY

Embarcarás en una nave de pasajeros con rumbo al tercer planeta de tu odisea. Encima de un comodín, en tu habitación de la nave, encontrarás un ramo de flores: cógelo. Sal al pasillo, donde encontrarás una pareja que está de luna de miel. Dale a ella las flores, y mientras están distraídos, róbale la cartera al marido. Acto seguido, dirígete al bar, que es la puerta que estas viendo en la pantalla. De la cartera robada, saca una tarjeta de crédito y un pasaporte.

Pídele de beber al camarero y paga con la tarjeta de crédito, pero antes, debes identificarte. Te servirá una enorme botella de Whisky. Y ya que llevas tanto tiempo trabajando, ¡haz una burrada! bébete la botella de un trago. ¿Serás capaz? Aparecen aquí unas alucinantes animaciones en 3D. Disfruta.

Ya en el planeta, dí a Norm que distraiga a la anciana para, mientras habla con ella, poder robarle la estola de piel. Se la ha dejado encima de su equipaje.

Camina después hacia la izquierda, y dirígete al pueblo. Aparecerás en la plaza, con el café del toldo rojo a un lado, y el camino que conduce al laboratorio y al otro lado, una tienda de "cosas" y el camino que conduce al palacio.

Ahora, debes ir a la tienda, que se halla custodiada por dos palmeras. Entra en ella, coge un destornillador y habla con el tendero. Como estás sin blanca, debes buscarte la vida, así que pídele que te de algo gratis, por ver si cuela.

Con un poco de suerte, el tendero, que te contará su larga y triste vida, te obsequiará con una caja de piezas sueltas de distintos equipos. Hablando con el tendero, dile si es un seguidor del dictador P`PauD`P`Pau. Pregúntale después si te ayudaría combatirlo. El te dará algún libro que te sirva: léelo. También te dará una palabra clave: AKIMBO. Además, si te casas con una princesa, su padre debe darte una gran DOTE. Ahora, con el destornillador de la tienda, abre la caja de los pedacitos y construye un ratón mecánico. Colócale la estola de piel de la anciana, para tener así listo el cebo mecánico para el perro guardián que te encontrarás más adelante.

Sal de la tienda y dirígete al bar del toldo rojo. Allí está Eugenio Cringe, un técnico del laboratorio, que se encuentra tomando una copa. Habla con él, e intenta que te de una carta de amor, que deberás llevar a la princesa DESPI, de la cual se ha enamorado; pero a cambio pídele que te ayude en tu empresa.

Sal del bar, y dirígete hacia palacio, por el camino que tienes a la derecha en el monitor de tu ordenador. Los guardias que hay en la puerta, te pedirán la clave. Ahora, desde la vista aérea de la edificación, camina hacia la parte inferior izquierda de tu monitor. Ahí encontrarás la caseta del perro, al cual debes dar el cebo electrónico que has preparado con las piezas de desecho y la estola de la anciana. Mientras se entretiene en destrozar tu obra maestra de ingeniería, pasa a los jardines de los aposentos de la princesa. Verás un balcón, y un rosal trepador blanco a su derecha: escala por él y sube hasta el balcón. Entra en la habitación de la princesa y háblale: también puedes llamarla Ruthie.

Dile que debes darle un mensaje muy importante de un admirador, y que no confiabas en el correo. Pero no se lo darás: la invitarás a cenar y romperás la carta (sinvergüenza...) Así es el



amor, y tu te acabas de enamorar... Ahora, vuelve al bar, y -cubierto por la vergüenza, pídele las llaves al técnico del laboratorio: síguele la corriente en la conversación: te informará de todo lo que tienes que hacer.

Con ésta nueva información, busca a Norm donde le dejaste, y dile que tiene que conseguir como sea, un uniforme del ejército. La forma de conseguir las cosas, en Norm toma un nuevo significado. Cuando tengas el uniforme, vuelve a hablar con él y dile que tienes un plan para esa noche, y que debe ayudarte a "ejecutarlo"...

Mientras tanto, sal a STATUS en el control del juego en el monitor. Para ponerte el uniforme del ejército, pulsa con el uniforme encima de la representación grande de Jack. Ahora, ya puedes entrar en el laboratorio, pero serás descubierto y encarcelado por ello. En la cárcel, mira a través de la ventana con la lupa. Asomará Norm de un momento a otro. Habla con él y dile que le recite a DESPI un poema de tu parte. Elige dulces y amables palabras para confeccionar el verso. Necesitas que ella te libere, así pues, halágala.

Comprobarás el efecto que surte en una mujer los piropos: ella te sacará de la sala de torturas. Deberás cruzar de punta a punta el salón del trono. Ya en el patio, sal afuera, hacia la esquina superior derecha de la pantalla de tu monitor. Encuéntrate con Ruthie en el bar. Ella te hablará allí de un cristal que tiene su padre, y que es su arma secreta, pero pronto averiguarás que su padre se halla en la fortaleza secreta del aire: SkyCity.

EN SKYCITY

Para llegar hasta allí, Ruthie deberá conseguirte del visir real, un pase para viajar. Deberás ver a Norm e instarle a que consiga un cajón. Una vez los dos con el cajón en el puerto de la lanzadera, deberéis introduciros en él, después de haber puesto el permiso en un lateral del cajón. Meteos los dos, pulsando con el icono "andar", la flecha roja del cajón. Apareceréis en el interior de la lanzadera con destino a SkyCity.

Para no ser descubiertos, debéis pasaros a la nave pequeña de auxilio que lleva la lanzadera, pero como siempre, Norm meterá la pata y pulsará un botoncito que os pondrá a los dos en una "molesta" situación. Tras superar esa "molesta" situación, no os queda más remedio que utilizar las escaleras, ya que los ascensores... bueno, ¿para qué molestarme?

Cuando lleguéis a la parte superior de la fortaleza, empuja un cajón que hay delante de una puerta sin luz. Dirígete al hangar. Nada más aparecer en el piso de abajo, encontrarás en el suelo un gancho: cógelo. Sigue recto y pasa a la puerta que hay enfrente: es la sala de control, donde encontrarás a una persona familiar ¿no crees?

La princesa te dirá que el cristal se encuentra en una puerta que está detrás de ella, pero que no sabe cómo abrirla, ni conoce pasadizo alguno que conduzca ella. Vuelve a la puerta de donde retiraste el cajón que obstruía el paso y salta a la sala que ilumina el plinto blanco que se encuentra en el centro. Abre con la palanca uno de los cajones, y recoge un globo y una botella de gas. Para salir, infla el globo con la botella de gas.

Al ir a usar el plinto, has averiguado que necesitas una llave para abrirlo: ve a ver a la princesa Ruthie y pídele esa llave. Vuelve al plinto y utilízala. Para salir, coge otro globo del cajón y haz lo mismo. Despúes ve a la sala de control de nuevo y deposita el cristal que cogiste del plinto, en la zona amarilla de la tabla de mandos en la sala de control.

Pero el cristal no funciona al usar la consola con el dedo. Sal del cuarto y espera. Vuelve a entrar: te vas a llevar una sorpresa, al ver quién se encuentra en la habitación. Verás por vez primera la cara del dictador. Apuesta con él que el transatron no funciona. Pero no tienes ni un duro. Deberás entonces hablar con Ruthie para pedirle que se case contigo: apostarás la dote que te debería dar el dictador por la boda. Cuando hayas conseguido que el dictador ponga en funcionamiento el transatron, aparecerá Norm, dañando el cristal, en su aparición triunfal tipo policía, como era de esperar en él. Así, te enterarás de cosas no muy agradables a cerca de los de la Federación: has sido un conejillo de indias...

JOSE VILLALBA MEDINA













- OK Pack Games: HEIMDALL, CURSE OF ENCHANTIA y THUNDERHAWK
- Compañía: CORE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB y ROLAND

Heimdall, Curse of Enchantia y Thunderhawk



TRIAN ESTRE

Las tempestades provocadas por criaturas de otros mundos, guerreros muertos entre los vivos... Personas raptadas por la magia negra y transportadas a otro cosmos por el poder de aquella... Sentir bajo tus dedos los mandos de uno de los helicópteros más poderosos del planeta... Este es el triángulo equilátero de insuperable calidad que ofrece la casa CORE, demostrando así una generosidad sin precedentes. ¡Ahora en CD-ROM, el pack que supera cualquier reto!



HEIMDALL

Este es un juego de Vikingos. Como sabes, en la historia de la humanidad nunca sobresalieron por sus modales refinados, y estoy seguro de que -si pudieron- romperían la pantalla de tu ordenador y saldrían disparados a destrozar cualquier cosa que encontrasen en su camino.

Heimdall, está dividida en DOS partes: La primera se centra en el joven Heimdall, y las pruebas que debe superar para ganar el respeto de los aldeanos como guerrero Vikingo. En ésta parte se determinarán tus atributos: fuerza, salud, agilidad, etc. Esto te permitirá elegir a tus compañeros. Primero deberás lanzar las hachas para cortar las coletas de Helga. Después deberás atrapar un cerdo en un corral. Te cronometrarán. Y por último, deberás tomar posesión de una saco de monedas de oro que se encuentra dentro de uno de los barcos amarrados en el puerto, pero para llegar hasta el barco, deberás enfrentarte con numerosos guardias armados: si resistes, podrás coger el saco.





NGULO DE ELLAS





Aunque parezca mentira, sus creencias a cerca del nacimiento de la raza humana -creada por Odin y sus hermanos- eran bastante complicadas. El mundo para ellos, tenia tres niveles. En el del centro, se encontraban los humanos. Pero, estaba condenado desde el momento mismo de su creación, porque fueron sembradas en él las semillas de la destrucción. En la época de Ragnarïk, la ruina y la confusión se cebarán sobre el Mundo, y los dioses se reagruparán en el último campo de batalla...

La segunda parte se trata de la misión que Heimdall, como guerrero vikingo, debe llevar a cabo: es el juego principal.

Los tiempos de Ragnarïk están cerca y tú serás elegido para explorar el mundo de los Vikingos. Abre los ojos, explora, combate y soluciona los enigmas que surgirán en tu camino para recuperar las armas de los dioses: el martillo de Thor, la lanza de Frey y la espada de Odin.

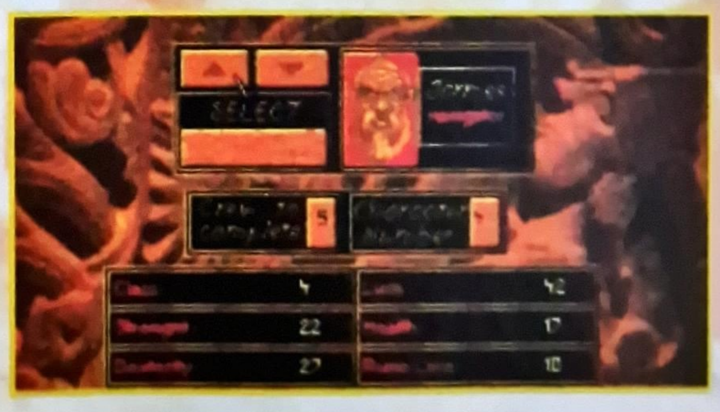
A la hora de intentar completar tu aventura, tendrás que utilizar objetos. Para ello, podrás EXAMINAR, DISTRIBUIR, DEJAR, USAR, COMER, DAR, UTILIZAR MAGIA (algún encantamiento).

Podrás tambien guardar las partidas, o recuperarlas al comienzo del programa. Asímismo, podrás ver tu estado de cosas siempre que lo desees.

En el juego, vas a encontrar por el camino cantidad de cofres, los cuales contendrán todas las cosas útiles que te harán falta para llevar a buen término tu odisea.

Durante el combate, tus enemigos te atacarán a su ritmo, sin seguir pautas predeterminadas. Tienes, por lo tanto, cuatro posibilidades a la hora de entablar un combate, a saber: HUIR, aunque no podrás hacerlo ante cualquier enemigo, DEFENDERTE, ATACAR y UTILIZAR MAGIA. A la entrada de cada isla, podrás encontrar una especie de mercado, donde podrás comprar, vender, examinar o poner el oro en común con quien elijas.

El juego se termina cuando todos los miembros de tu equipo están muertos, pero esperemos que eso no ocurra, o si ocurre, que sea al menos con la menor frecuencia posible. En fin, ¡buena suerte entre tanto bárbaro! -Te hará falta-







CURSE OF ENCHANTIA

Cuando Brad se despierta de su sueño, descubre que en realidad se encuentra dentro de lo que parece ser la mazmorra de un castillo.

El juego trata de lo siguiente: debes ayudar a Brad a volver a su casa, pero como esta aventura es inesperada, también tienes que proporcionarle el equipo necesario. Su tarea no es fácil , porque deberá resolver numerosos enigmas y misterios, alguno de ellos, bastante difícil. Empezando por liberarse de sus cadenas lo más rápido posible. Debes encontrar una llave para él lo más rápido posible.

Puedes utilizar el ratón, el teclado o el joystick. Tendrás que jugar con el modo señalar iconos y pulsar con el ratón -con seguridad lo conoces ya- en la pantalla: INVENTARIO, COGER, DEJAR, MANIPULAR/UTILIZAR (en el que se incluyen los iconos de Abrir, Introducir, Empujar/Tirar de, Comer/Beber, Llevar, Arrojar, Dar y Unir/Atar), MIRAR, HABLAR -realmente hablará-, COMBATIR, SALTAR, FUNCIONES DE DISQUETE (cargar, recuperar, etc), SONIDO e INFORMACION. Algunos de los apartados se encuentran disponibles sólo en versión Amiga.

Así pues, tu misión ha comenzado en el reino de Enchantia, que se encuentra bajo la despiadada maldición de una malévola bruja. Ella quiere para sí la poción de la Eterna Juventud, cuyo ingrediente final es un niño. Brad deberá escapar del calabozo donde le tiene encerrado la bruja y liberar al reino de su maldición para volver sano y salvo a su casa. Para ello, vivirá tremendas aventuras viajando a través del Valle Perdido, explorando el Palacio de Hielo, y otros lugares tenebrosos, cuyo pensamiento hace que se seque mi garganta... En fin, la nada despreciable cantidad de ciento cincuenta lugares distintos para recorrer y descubrir explorando.

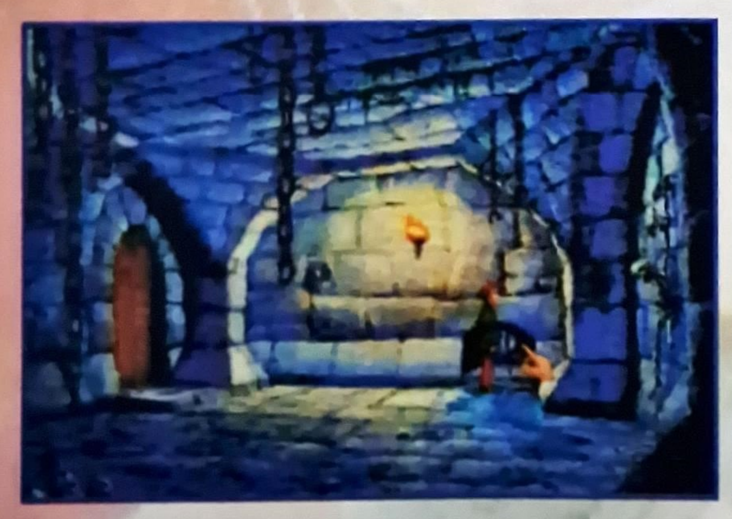
ALGUNOS TRUCOS

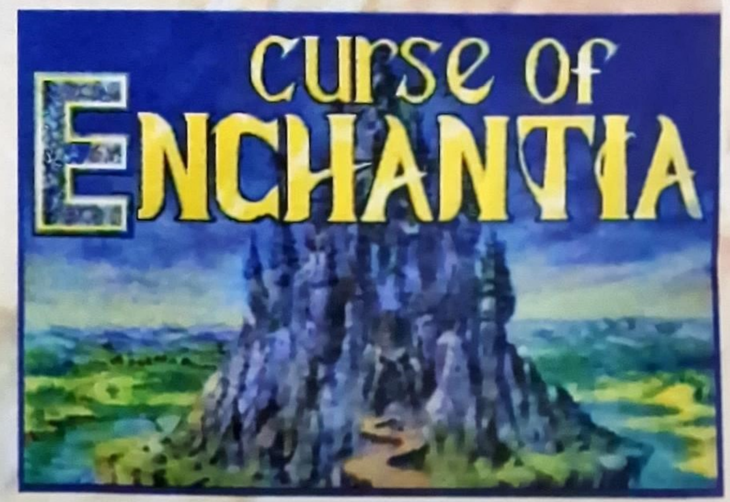
Te daré una primera solución: cuando estés en la mazmorra, pide socorro al carcelero... Explora a conciencia cada objeto, ten en cuenta que sólo podrás transportar 10 objetos a la vez. Si manipulas algo, y no te funciona, prueba a hacerlo de otra forma y salva el juego con regularidad. Realmente creo que es un buen juego: buenos gráficos, buena música, buenos efectos de sonido...

¿Qué más quieres? Más de una veintena de personas han contribuido al nacimiento de éste juego, por lo tanto, sabes que tienes garantizada la diversión durante bastante tiempo. ¡Mucha Suerte!.

THUNDERHAWK

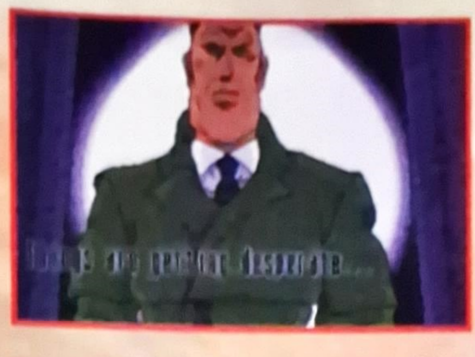
Es el resultado de una petición de la Armada de los Estados Unidos de América, para cubrir sus necesidades de contar en su defensa con un helicóptero de ataque multifución que además fuese ultra ligero: el MRX-73M. El único modelo que existe en la actualidad y que además puede volar, es el AH-73M; es decir, que cuentas en tu orde-

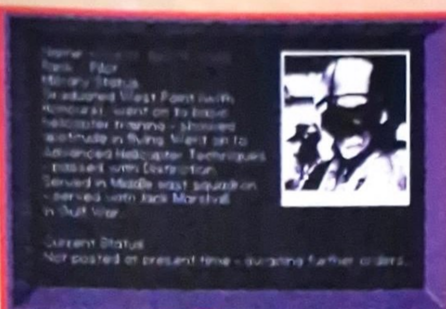


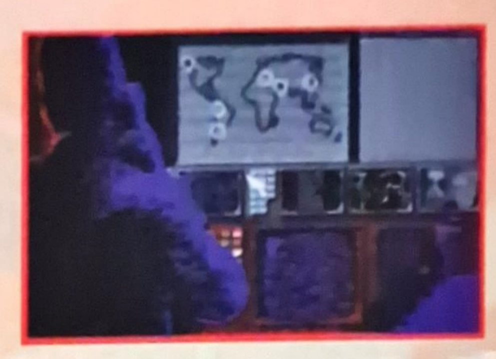


nador con un prototipo único de helicóptero de combate, que la mayoría de los pilotos del mundo desarían pilotar, pero no pueden puesto que sólo hay uno: el tuyo.

La Sala Común, que es el lugar donde empieza el juego, te dará las posibilidades necesarias para Utilizar el Simulador, ir a la Sala de Guerra para tomar los mandos de una misión, entrar en la Sala de Briefing de misión para comenzar alguna misión, utilizar tu ordenador para Salvar el juego, etc. o visualizar el staus que tienes en un momento determinado de la partida.



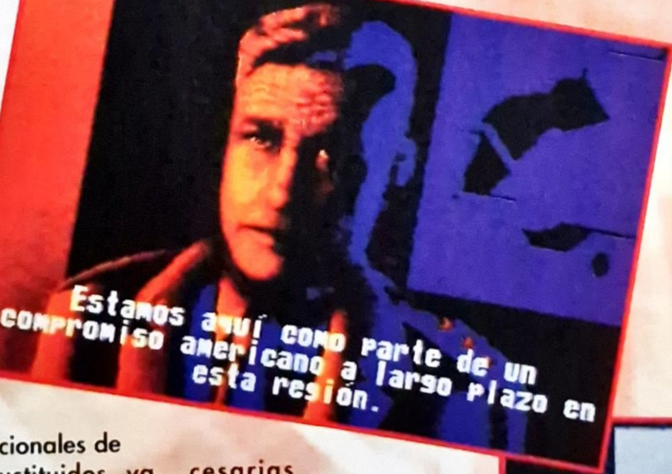




Al salir de la sala de briefing, irás directamente a la de Armamento, donde puedes equipar tu helicóptero como te venga en gana, siempre atnediendo tus necesidades, por supuesto.

Cuando comiences a volar tu misión, puedes despegar desde la base, y si el objetivo se encuentra demasiado lejos, el piloto automático te llevará hasta el sitio en cuestión. Después de cada misión, serás evaluado en tus aciertos y errores, para que vayas mejorando poco a poco.

El pilotaje del helicóptero, es bastante fácil, ya que la cabina se encuentra equipada con un sistema de pantallas multifunción y un TADS, conocido por sus ventajas a la hora de ser utilizado en el combate. También dispone del obligado HUD con todos los datos sobre tu pantalla: velocidad, altitud, estado del helicóptero, etc...



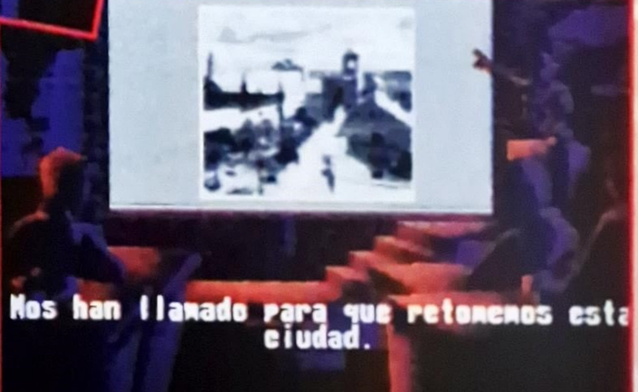
Los mandos de vuelo tradicionales de un helicóptero, han sido sustituidos, ya que no permitían hacer otra cosa al piloto que no fuera pilotar, por lo tanto, puede que extrañes algunas cosas, o que te parezca similar a la cabina de los aviones que ves normalmente en tus simuldores. En cualquier caso, es mejor así.

Europa, América del Sur, América Central, Oriente Medio, el Sudeste Asiático, y Alaska, son las misiones en las que podrás volar. Son muy peligrosas todas ellas, y seguro que tu triunfo, te reportará las satisfaciones necesarias como para que no cejes hasta haber logrado dominar todas y cada una de las situaciones. Algo muy, muy, muy importante, es la perspectiva de vistas que tiene el helicóptero: es alucinante la rapidez con la que se trata este tema, porque le confiere gran versatilidad a la hora de ejecutar las maniobras: es como si estuvieras viendo una película, con los gráficos cambiando a la velocidad real del movimiento en la vida normal. Es una verdadera gozada verlo así: desde cualquier postura, a cualquier altura y desde el ángulo que quieras.

Tienes tambien en el libro de instrucciones diversas tácticas para el combate, ofesivas, sobrevuelo del mar calmado, vuelos en condiciones climáticas adversas, persecución de helicópteros a ras de suelo, etc. Es realmente desconcertante, pero por la versatilidad de su manejo. Considérate privilegiado si puedes jugar con él...

JOSE VILLALBA MEDINA







Si desea más información acerca del mundo de las aplicaciones para PC podrá encontrarla en El Usuario de MS-DOS y El Usuario de Windows de Anaya Multimedia.

LA RED COMPUSERVE

COMUNICACIO

Los servicios que ofrece la red CompuServe abarcan desde la información meteorológica hasta la venta de automóviles on-line. Sin embargo, en España todavía no está muy extendido el uso de estos servicios. En las próximas líneas se ofrece una primera visión de las muchas posibilidades de esta red.

Prácticamente todo aficionado a la informática ha oido en alguna ocasión hablar de CompuServe o de la red CompuServe, pero pocos podrían decir algo concreto sobre qué es o para qué sirve. Y la verdad es que esto no es extraño. Al habitual atraso que existe en nuestro país en materia de comunicaciones por ordenador se une la complejidad propia de la que es la mayor red privada de servicios telemáticos que hay en el mundo. Esta última razón hace que no sea extraño que incluso los propios usuarios de CompuServe tengan dificultad para describir de qué se trata. Con el fin de tratar de

```
go top
jCompuServeY 1TOP

Y&  1 Access Basic Services
 2 Member Assistance (FREE)
 3 Communications/Bulletin Bds.
 4 News/Weather/Sports
 5 Travel
 6 The Electronic MALL/Shopping
 7 Money Matters/Markets
 8 Entertainment/Games
 9 Hobbies/Lifestyles/Education
10 Reference
11 Computers/Technology
12 Business/Other Interests
Y7 JEnter choice !

Alt-Z for Help | ANSI-BBS | 2400-E71 FDX |  |  |  | Offline
```

Figura A. El menú principal de CompuServe (menú TOP)



Figura B. El tiempo sobre la península según una fotografía tomada por el satélite meteorológico y enviada por CompuServe.

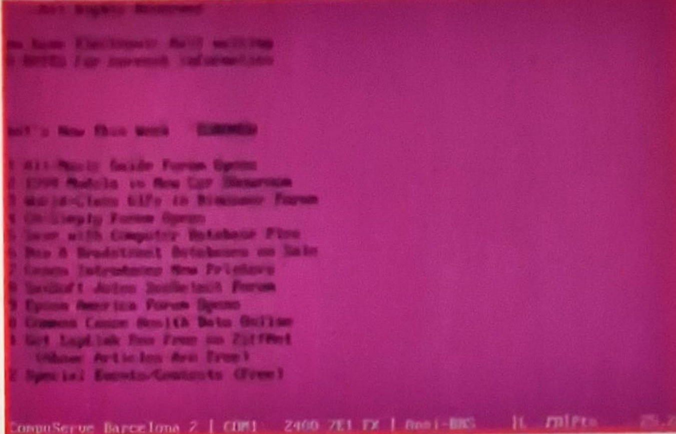


Figura C. La primera pantalla que aparece cuando se conecta con CompuServe.

ONES

arrojar alguna luz sobre el tema, a lo largo de las próximas líneas trataremos de mostrar algunos de los aspectos esenciales del coloso de las comunicaciones por ordenador.

¿QUÉ ES COMPUSERVE?

CompuServe es, básicamente, una red de ordenadores. Sin embargo, a esta definición tan esquemática se le pueden hacer multitud de precisiones. La primera, y quizá la más destacada, consiste en explicar que en realidad lo importante de CompuServe no es su sustrato tecnológico (que además es completamente transparente para el usuario) sino los servicios que ofrece a través de esa tecnología. Por ello, al usuario le da igual que CompuServe sea una red de ordenadores o un ordenador solamente, ya que lo que le interesa son los servicios que ofrece (véase **Figura A**).

Los servicios que CompuServe ofrece están divididos en dos grandes grupos: los servicios básicos y los servicios adicionales. La diferencia entre ambos estriba en el precio que cuesta utilizarlos. A los servicios básicos se puede acceder ilimitadamente por el precio de la suscripción mensual (que es de unos 9 dólares, al cambio actual ronda las 11500 pesetas). Los servicios adicionales cuestan, además del importe mensual, una cantidad extra que será mayor o menor dependiendo del servicio.

Ahora bien, ¿en qué consisten esos servicios? CompuServe ofrece dos tipos de servicios: los *forums* y los servicios directos. Los *forums* son algo así como lugares de reunión donde los usuarios de CompuServe tratan de algún tema específico. En esos *forums* se intercambian mensajes sobre el tema del que sea objeto el *forum* y, además, hay un depósito de ficheros que versan sobre ese tema y que es accesible para todos los participantes. Por ejemplo, en el *forum* de Midi y Música, los aficionados a la música y a la informática hablan (intercambian mensajes e incluso se organizan conferencias en directo entre decenas de personas) sobre sintetizadores, sobre programas de edición musical y sobre muchos otros asuntos relacionados y, a la vez, se intercambian ficheros con sus composiciones musicales, con programas, etc. Hoy día CompuServe tiene cientos de *forums*, y es prácticamente imposible que no haya uno que no se adapte a los *hobbies* o a los intereses profesionales de cualquier usuario.

Por su parte, los servicios directos son aquéllos que la propia red u otras empresas (de acuerdo con CompuServe) prestan directamente a los usuarios. Por ejemplo, aquellos usuarios que deseen conocer el estado de la atmósfera pueden solicitar a la red que les envíe una fotografía tomada por el satélite meteorológico (véase **Figura B**). O los que quieran consultar las noticias del día publicadas por las principales agencias internacionales pueden hacerlo igualmente a través de un servicio directo de noticias.

COMO CONECTARSE A COMPUSERVE

Uno de los mayores problemas con que se encuentra el usuario español cuando quiere acceder a CompuServe es que, sencillamente, no sabe cómo hacerlo ni dónde obtener la información necesaria para ello. En realidad ocurre que el proceso es algo complicado (con motivo del atraso tecnológico de nuestro país), ya

Tabla A *Teléfonos para conectar con CompuServe*

TELÉFONO	VELOCIDAD DE CONEXION	POBLACION
(91) 358 19 51	2400 bps	Madrid
(93) 430 02 02	2400 bps	Barcelona
(91) 358 14 2	9600 bps	Madrid
(93) 410 87 73	9600 bps	Barcelona

que la propia red CompuServe no dispone de ningún nodo en España. Por tanto, para acceder a ella hay que utilizar los servicios de una red intermediaria: la red Infonet.

Para acceder a la red Infonet dispone de cuatro teléfonos en España (véase **Tabla A**), dos en Madrid y dos en Barcelona. En primer lugar hay que llamar a uno de estos teléfonos (mediante un programa terminal y un módem). Una vez conectados, y tras unos segundos, se debe pulsar la tecla **[Intro]** dos o tres veces, hasta que aparezca en pantalla una almohadilla (#). En ese momento se debe pulsa **[C]** y después **[Intro],** a lo que la red responderá pidiéndonos el nombre del centro con el que deseamos conectar. Ahora se debe introducir CSF (o CIS) y pulsar **[Intro].** (Todo este proceso se produce sin eco por parte del ordenador remoto, así que si se desea ver lo que se está escribiendo hay que activar la opción de eco del programa de comunicaciones que se esté utilizando. Cuando se llega a este punto se debe desactivar el eco.) Tras unos instantes entraremos en CompuServe (véase **Figura B**).

Y no habrá servido para nada, porque no dispondremos de *password* (contraseña) de acceso. Para poder acceder a CompuServe se debe disponer de un número de identificación y de una contraseña. Al contrario que en otros sistemas donde este aspecto es menos importante, en CompuServe es crucial, ya que será al usuario al que pertenezca ese número al que se le cobre el precio de los servicios que utilice. Para obtener el número de usuario y la clave de acceso es necesario disponer de una tarjeta de crédito y firmar un contrato con CompuServe. Ese contrato se firma *online*, es decir, conectados a la propia red.

Seguramente el lector se preguntará cómo es posible firmar un contrato conectados a la red cuando no es posible conectarse a la red hasta haber firmado el contrato. Pues bien, en realidad CompuServe permite el acceso a la red para suscribir el contrato, pero sólo de dos formas muy concretas y restrictivas. La primera consiste en adquirir un *Starter Kit* (*kit* de iniciación), que es una pequeña guía de lo que CompuServe ofrece y de la manera básica de aprovechar

```
jo mail
Y7 Jjj
Y7 JjCompuServe Mail  Main Menu
Y8
   === No mail waiting ===

 2 COMPOSE a new message
 3 UPLOAD a message
 4 USE a file from PER area

 5 ADDRESS Book
 6 SET options

 9 Send a CONGRESSgram ($)
10 Send a SANTAgram ($)

Y7 JEnter choice !

Alt-Z for Help | ANSI-BBS | 2400-E71 FDX |  |  |  | Offline
```

Figura D. El menú de lectura de mensajes electrónicos.

sus recursos. Junto con la guía viene un número de usuario y una clave que permite el acceso restringido a una zona administrativa de la red, donde se le presentará al usuario el contrato para que lo lea y lo suscriba si quiere. En España es difícil comprar este *kit*, pero en algunas tiendas de informática (al menos en Madrid) se puede hallar.

La segunda manera de acceder a la red para firmar el contrato y obtener un número de usuario y una clave de acceso consiste en utilizar uno de los acuerdos que distintas empresas del mundo de la informática firman con CompuServe. Cuando el usuario adquiere un producto de esas empresas consigue también un número de usuario y una clave provisional que le permite acceder a la red para firmar el contrato. En España no es fácil adquirir productos que adjunten una clave de acceso parcial, a no ser que sean importados (especialmente de Estados Unidos o Gran Bretaña). Los módems, los programas de comunicaciones y las revistas de informática norteamericanas o británicas suelen ser el lugar ideal para encontrar estas claves temporales.

Cuando por fin se llega a leer el contrato y a firmarlo (en realidad no se firma, claro, sino que se escribe la palabra *agree*, estar de acuerdo), y tras facilitar el número de la tarjeta de crédito, la red corta la comunicación. Después de unos días, el usuario recibirá en su domicilio su nuevo número de identificación, la contraseña y unos manuales básicos para utilizar CompuServe. Además de eso, CompuServe obsequia a los nuevos miembros con una suscripción gratis a la revista CompuServe Magazine, en la cual se comentan mes a mes las ventajas de ser miembro de la red.

EL CORREO ELECTRONICO

Uno de los servicios básicos (es decir, incluidos en el precio de suscripción) más importantes de CompuServe es el correo electrónico. El número de identificación que CompuServe envía al usuario junto con su contraseña es un número único que lo identifica en toda le red. Mediante ese número, el miembro de CompuServe puede enviar y recibir correo electrónico de cualquier otro miembro de la red CompuServe y de otras múltiples redes que tienen firmados acuerdos con CompuServe, entre las que se encuentra Internet (véase **Figura D**).

El correo electrónico de CompuServe es un servicio que funciona realmente bien. Los mensajes que se envían son despachados a su destino (en cualquier lugar del mundo) inmediatamente, con lo que es posible mantener un tráfico

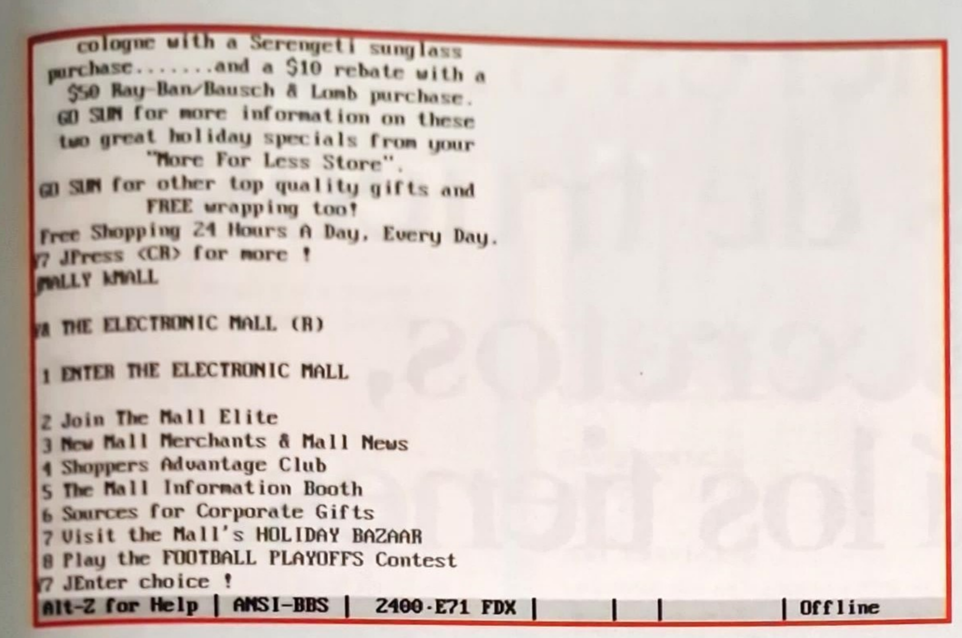


Figura F. La pantalla de acceso a *The Mall*.

fluido de información sin pérdidas de tiempo. Gracias al correo electrónico es fácil conocer usuarios en la red que compartan aficiones o gustos e, incluso, es posible hacer amigos que vivan en otro continente.

Además del mero hecho de enviar y recibir mensajes, el sistema de correo electrónico de CompuServe proporciona otros muchos servicios, como el envío de archivos de un usuario a otro. O el envío de una carta postal. Esto último consiste en enviar un mensaje a otro usuario (o a una persona que no lo sea) dando instrucciones a la red para que lo despache por vía postal. Así, por ejemplo, se puede enviar un mensaje a California esta noche y CompuServe en Estados Unidos se encargará de imprimirlo y ponerlo en el correo postal de California mañana mismo. Otro de los servicios del correo electrónico de CompuServe es el de fax. Es posible enviar un fax a través de la red a cualquier parte del mundo por sólo 75 centavos (unas cien pesetas).

THE MALL

Uno de los servicios directos que CompuServe presta a sus usuarios que más interés despierta es la venta *on-line* (es decir, conectando directamente con el vendedor). Gracias a este servicio es posible comprar cientos de productos fundamentalmente del mercado americano y, últimamente, también del mercado Europeo. Casi todos los servicios de compras *on-line* radican en *The Mall* (que en inglés quiere decir *centro comercial*). Una vez accede al centro comercial (véase **Figura F**), el usuario puede ir de compras como lo haría en un centro comercial habitual. Puede ir de un vendedor a otro (hay mas de 120 empresas o grupos de empresas) que muestran sus productos, con toda clase de descripciones, precios (totales, incluyendo transporte que se puede elegir entre urgente y urgentísimo e impuestos), tiempo estimado de entrega (si no quedan en almacén), etc.

Comprar es tan fácil como hacer el pedido y facilitar el número de la tarjeta de crédito (algunos vendedores realizan el cargo a la cuenta del usuario en CompuServe, pero no es habitual). En cuatro o cinco días el usuario recibe en su casa el pedido, si éste es normal. Y decimos normal porque, además de lo que el lector se puede imaginar que se adquiere normalmente en un centro comercial (productos informáticos, artículos de regalo, libros, discos, aparatos fotográficos, etc.), en *The Mall* si se desea se puede adquirir, por ejemplo, un *Buick* y, claro, este tipo de encargos tarda un poco más en llegar a España.

Además de comprar propiamente, *The Mall* ofrece algunos otros servicios relacionados. Uno de los más corrientes es el de enviar al usuario catálogos con los productos que se ofrecen a la venta. Otro servicio, de indudable utilidad, consiste en buscar entre todos los vendedores del centro comercial cuál es el que ofrece un determinado producto más barato. Por ejemplo, si el usuario está interesado en adquirir un módem de alta velocidad de una marca y modelo concreto, puede pedir a la red que le muestre cuál es el vendedor que lo ofrece a menor precio. Las ventajas de ese servicio no hace falta comentarlas.

EN RESUMEN

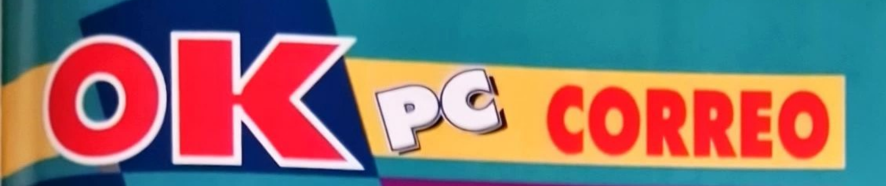
Es difícil proporcionar en tan breve espacio una visión ni siquiera aproximada de la diversidad de servicios que ofrece CompuServe. Si el lector está interesado puede consultar algunos de los libros que tratan el tema. Sin duda, la utilidad de la red CompuServe es inmensa para cualquier persona, tenga relación o no con la informática. Sin embargo, hoy por hoy ser miembro de CompuServe en España resulta caro, sobre todo si se llama desde provincias. Para que el coste resulte más asequible habrá que esperar a que la red instale un nodo en España, algo que estaba previsto para este año 1993, pero que todavía no se ha producido.

A pesar de todo, la relación coste-ventajas que se obtienen es como para tener muy en cuenta la posibilidad de suscribir el contrato y comprobar por uno mismo las maravillas de los servicios telemáticos avanzados.

Joaquín María Suárez-Grupo ROS

SI DESEA CONTACTAR CON EL AUTOR PUEDE HACERLO EN:

- CompuServe: 100136,2056
- FidoNet: 2:341/19.29
- InterNet: 100136.2056@compuserve.com
- Correos: Apdo. 700 - 06080 Badajoz



OK PC CORREO

OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

INDY Y LA ULTIMA CRUZADA

En las catatumbas, donde hay un piano con carabelas, ¿qué carabelas y en que orden tengo que empujarlas según la combinación del diario?

ISMAEL PEREZ
CADIZ

RESPUESTA

Como supongo que ya habrás adivinado, el objetivo es tocar es la minimelodía que está en el diario. El problenma está en saber donde está la nota DO, ya que no suele ser la primera o sería demasiado fácil. Tienes que probar varias veces



asumiendo en cada una que el DO es una calabera y que las siguientes calaberas son las siguientes notas musicales. Así si la segunda la consideras como DO, la siguiente es RE, etc y sigue cuando termina por la primera. La melodía a tocar está compuesta de notas de solfeo simples.
En el caso más desfavorable, no tendrás que intertarlo más veces que el número de calaberas.

ALONE IN THE DARK

En el juego Alone in the Dark consigo entrar en una habitación que hay junto al comedor lleno de zombie y apago el cigarro con el agua, pero por más que lo he intentado, no he conseguido encontrar las llaves de las puertas de esa habitación. Os agradecería eternamente que me ayudáseis diciendome dónde puedo encontrar las



dichosas llaves.

DAVID GONZALO
MADRID

RESPUESTA

La puerta que no consigues abrir es la correspondiente al estudio de Jeremy. Necesitas una llave dorada para poder abrir esa puerta. Esta llave está en la planta de arriba en una habitación contigüa a la biblioteca.
Si caminas por el pasillo (donde te atacan un indio con flechas y un guerrero con hachas) y vas al final, al lado del cuadro del indio, encontrarás un pequeño dormitorio.
En el dormitorio tienes que empujar el roloj de madera y encontrarás un pequeño hueco en la parez donde hay una nota interesante que habla sobre el "Vagabundo" de la biblioteca y la preciada llave que tanto ansías.

LOOM

En este juego LOOM, cuando te lleva el dragón a su guarida, ¿qué clave es la que hay que usar para que se vaya y en donde consigues otra letra si te hace falta?

ANTONIO J.ESPINOSA
CORDOBA



RESPUESTA

Para librarte de ese molesto ladrón tienes dos alternativas.
Puedes utilizar el hechizo de DORMIR y el propio dragón con su aliento en la siesta saldrá pitando, o puedes, tras CONVERTIR el ORO en PAJA, utilizar el hechizo de asustar que hará pensar al dragón que está entre las llamas.
De ambas formas te librarás del dragón y podrás buscar por la cueva.
En cuanto a lo de encontrar una letra que te falte, creo que no has captado bien la idea del juego. Si te falta una letra para usar un hechizo que todavía no sabes para que sirve o bien ese hechizo lo debrás usar mucho más tarde, o bien no has hecho todavía todo lo necesario en pantallas anteriores. En cualquier caso, tranquilizate porque con LOOM nunca te verás en una situación sin salida, salvo que no hayas apuntado un hechizo de los que te den.

LARRY I

Tengo un problema con el Larry de Sierra. El problema está en que cuando ya estoy casado con la chica y ella está esperándome en la Suite del casino, me pide vino, y cuando compro el vino en el supermercado no puedo utilizar un taxi proque el taxista se lo bebe ¡el muy borracho!

PEDRO
MURCIA



RESPUESTA

La paciencia tiene su recompensa, y más en los juegos de Sierra como el Larry.

Para comprar la botella de vino no tienes que ir tu en persona, ya que si la llevas encima no podrás evitar el accidente con el taxista. Lo que tienes que hacer es encargar la botella llamando por teléfono.

Preguntarás... ¿qué teléfono?. Si, como decíamos al principio, eres paciente y esperas en la suite escuchando la radio te darán el teléfono donde puedes encargar la botella.

Cuando tengas el número, busca un teléfono que funcione y cuando llegues, ya tendrás la botella esperando para hacer tus sueños realidad.

Un consejo, no regrese a la habitación si un cuchillo, o al menos graba antes.

INDY Y LA ULTIMA CRUZADA



En el castillo que está metido el padre de Indy y un soldado me tiene que dar un pasge, ¿dónde está ese soldado?

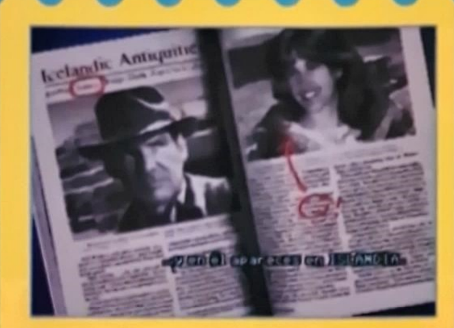
LUIS FARIÑA
HUELVA

RESPUESTA

El soldado que buscass se encuentra en el cuarto piso del castillo alemán. Para llegar a él tendrás que haberte librado de un soldado "barrilete" a base de cerveza.

Para conseguir el pase tendrás que darle una buena zurra demostrando lo que vales.

Esta solución no es ni mucho menos la única, depende de la escusa que dieses para colarte en el castillo. Según la escusa tendrás que jugar de una forma u otra. Por ejemplo, si te hiciste pasar por el resztaurador tendrás que intercambiar un cuadro con el guardia.



ALONE IN THE DARK

Tengo el Alone in the Dark y tengo las siguientes dudas:

¿Cómo puedo abrir la puerta que se cierra cuando bajas?

¿Qué hay que hacer en el salón de baile?

¿Cómo puedo matar a las ratas y alas arañas?

¿Porqué no comentáis el juego en la revista?

CARLOS WILHELMI
MADRID

RESPUESTA

*La puerta que se cierra delante de ti cuando bajas por las escaleras es la que corresponde a la biblioteca. Esta puerta no puede ser abierta por ese lado, sólo por dentro. Pero la biblioteca tiene otra entrada por un pasillo largo en el que te dispararán flechas por un lado y hachas por el otro. Para que no te disparen y poder entrar en la biblioteca, tienes que tapar un cuadro con una manta india y disparar con flechas al otro.

*En el salón de baile tienes que poner un disco para que los fantasmas bailen y así poder acceder a la llave que custodian. No te preocupes si no pones el disco correcto ya que hay tres discos en el juego y sólo reaccionarán con uno. Si te equivocas la música sonará pero nada pasará.

*Lo siento, no hay forma de matarlas. O al menos no es necesario matarlas. Con las arñas lo que tienes que hacer es correr rápidamente y coger el arco y la flechas que guarda la estátua y salir a toda velocidad. Si ya has entrado y no tienes el arco y flechas, prueba a entrar por la otra puerta para descolocara a las arañas.

En cuanto a las ratas sólo puedes evitarlas. Antes de bajar a la bodega mirabién su ruta ya que no empezarán a seguirte hsta que no te vean y puedes esquivarlas con un poco de cuidado. No dejes de mover el barril para faciitar tu futura escapada.

* Este juego ya fue comentado en nuestra revista en el número nuevo, sección trick&tracks.

DARK SUN

En este jeugo, ¿cómo se utilizan las frutas mágicas?

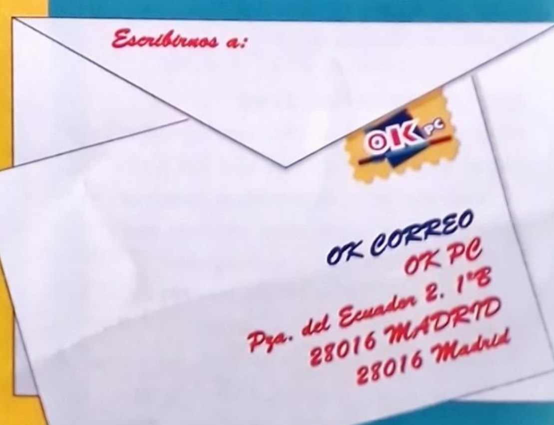
ENRIQUE
MADRID

RESPUESTA

Antes de utilizar una fruta mágica, tienes que informarte de sus efectos ya que las hay venenosas que te matarán de golpe. Para informarte de los efectos pulsa en el inventario con el botón derecho del ratón y pulsa de nuevo con ese botón en el icono que aparece con sus efectos.

Si quieres gastarla pulsa con el botón izquierdo sobre el icono de efectos mágicos y recibiras el premio o castigo. Las frutas son muy útiles, en especial las que curan o restauran los puntos mágicos.







LIBROS

INTEGRACION DE APLICACIONES WINDOWS

El objetivo de este libro es el de facilitar el trabajo a través de procesos de enlace y macros que harán más productivo y agradable el manejo de los programas. El libro requiere conocimientos previos de Windows ya que trata temas "a priori" muy complejos. Un consejo es que leáis primero el libro "Optimizar Windows" ya comentado en esta sección y todo será coser y cantar.
Los ejemplos del libro se refieren a muchas aplicaciones Windows, pero en su mayoría son de Word de Windows y Excel de Windows. Para facilitar el manejo de los ejemplo el libro incluye un disco con todos los listados del mismo.
Entre los temas más interesantes está el manejo del DDE, adición de nuevas opciones a menús desplegables o barras de herramientas, la compartición de recursos con OLE, intercambio de información entre aplicaciones DOS-Windows, macros y diversos ejemplos completos a aplicar.
PRECIO: 6000 pts + IVA

LIBROS

INTRODUCCION A LA INFORMATICA PARA TORPES

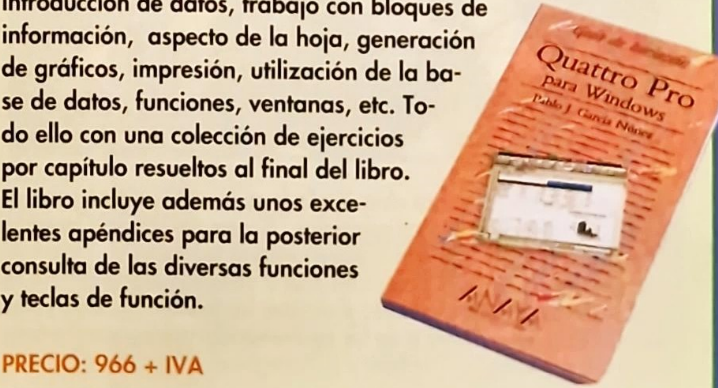
Cosme Romerales, Megatorpe para los amigos, presenta este libro con el que todo aquel que tiemble al oir la palabra Informática no sólo conseguirá aprender sus conceptos básicos, además conseguirá pasar un buen rato y divertirse con el humor que rebosa por el libro, ya que está ilustrado por el mismísimo Forges.
Entre los temas más interesantes se nos enseña como es el PC, sus periféricos, que tenemos que ver a la hora de comprar uno para que no nos engañen, que tipos de programas existen y algunos conceptos básicos de su manejo, etc.
El método didáctico del libro es excelente y efectivo. Una simple lectura del índice nos enseña lo ameno de su contenido. Cada capítulo del libro está acompañado de numerosas llamadas de atención que avisan de como evitar los errores de principiantes y pequeños trucos, como los Megarituales, que hacen que desde el primer día se parezca todo un profesional.
PRECIO: 2228 pts + IVA

MS-DOS PARA TORPES

El Megatorpe ataca de nuevo. En esta ocasión nos presenta una libro con el que aprender a manejar el sistema operativo será más fácil que nunca. La filosofía del libro es la misma que en Informática para Torpes. Se sigue utilizando el humor de Forges para amenizar todo el aprendizaje y sus diversos Megarituales y otras llamadas de atención.
El libro está actualizado a la última versión de MS-DOS, el 6.2 y no sólo se dedica a enseñar comando a comando su función si no que además nos enseña otros temas relacionados como los tipos de disquetes que existen, los virus y defensas posibles, el manejo de las copias de seguridad, como comprimir la información para tener más espacio... Todos estos temas que generalmente para conocer es necesario comprar diversos libros.
En resumen, un excelente libro que no podrá faltar a los que necesiten conocer el manejo del sistema operativo y no quieran sentirse defraudados.
PRECIO: 2228 pts + IVA

QUATRO PRO PARA WINDOWS

Como guía de iniciación tiene la función de enseñar el manejo de la hoja de cálculo Quatro Pro en su versión para Windows. Los pasos que se dan para enseñar al lector son muy simples y muy detallados ya que está colección está pensada para los que se introducen por primera vez en los numerosos temas que abarca la colección.
El libro abarca todos los aspectos de la hoja de cálculo. Empieza por su instalación y sigue con sus generalidades, introducción de datos, trabajo con bloques de información, aspecto de la hoja, generación de gráficos, impresión, utilización de la base de datos, funciones, ventanas, etc. Todo ello con una colección de ejercicios por capítulo resueltos al final del libro.
El libro incluye además unos excelentes apéndices para la posterior consulta de las diversas funciones y teclas de función.



PRECIO: 966 + IVA



IMAGE LAB

Rendering, ray tracing, fractalización, pintura, dibujo, conversion de formatos, mezcla de técnicas, manejo de programas, terminología, etc. Todo esto y mucho más forma parte del contenido de este libro.

Introducirse en el mundo de las imágenes con el PC es un tema que puede parecer duro, pero con este libro será divertido y práctico, ya que cuenta con una buena colección de programas de dominio público y shareware, que nos permitirán seguir practicando por nuestra cuenta tras entender los conceptos básicos.

Los programas que incluye el libro son:

*PICLAB: Programa de retoque de imágenes.

*CSHOW: Un excelente visualizador con multitud de formatos gráficos, que soporta los modos de mayor resolución, sin importar la resolución de la pantalla.

*IMPROCES: Programa de dibujo.

*PV-RAY: Crea efectos de iluminación en imágenes 3D. El resultado son sorprendentes gráficos como el de la portada del libro.

*ALCHEMY: Potente conversor de formatos gráficos independiente del hardware necesario para poder verlos. Ideal, además de para convertir los formatos gráficos, para reducción de la resolución de imágenes, compresión de gráficos y ver los pros y contras de unos formatos y otros.

PRECIO: 4850 + IVA

MULTIMEDIA

Multimedia es un mundo totalmente apasionante, innovador y nuevo.



Multimedia engloba términos como CD-ROM, tarjetas de vídeo, tarjetas de audio, digitalizadoras, programas especiales para mezcla de imagen y sonido, etc.

Esta guía está pensada para todo aquel que quiera conocer las nuevas tendencias informáticas en el campo multimedia. El libro incluye diversos temas, como la adquisición y configuración de un equipo multimedia, el sonido y las tarjetas digitalizadoras de sonido, los lectores CD-ROM y sus diversos títulos MPC, edición y captura de imágenes, digitalización en video, aplicaciones especiales, el entorno Windows y multimedia, etc.

En resumen, un apasionante libro de los que engancha, ideal para todo aquel que quiera conocer la multimedia en el PC (MPC) y todas sus posibilidades.

PRECIO: 1451 + IVA

TODOS PARA UNO

LOS TRES MOSQUETEROS



Una nueva adaptación al cine, de la famosa obra de Alejandro Dumas, se introduce en las pantallas. A esta película de aventuras se la ha sazonado con más humor y unas mayores y espectaculares escenas de acción que a sus predecesoras.
Para crear un mejor ambiente y acción, la película ha sido rodada íntegramente en Austria y se ha rejuvenecido a los guardianes reales Athos, Aramis, Porthos y D´Artagnan.

LA VIDA DE UN POLICIA

PERSECUCION MORTAL

Con esta película, interpretada por el archiconocido Bruce Willis que vuelve al ataque en el papel de policía tras su "Jungla de Cristal", se nos presenta la relación familiar de un agente de policía del cuerpo de Pittsburgh. Un drama que marca la importancia de la lealtad y honor en el cuerpo.




MAIL VxC
VENTA POR CORREO
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)
Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
TODOS LOS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
91 3802892
HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H• SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
CENTRO MAIL ALICANTE PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
CENTRO MAIL BADALONA SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
CENTRO MAIL BARCELONA C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
CENTRO MAIL BARCELONA C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
CENTRO MAIL BILBAO PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
CENTRO MAIL BURGOS AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
CENTRO MAIL MADRID AVDA. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. Torrejón (MADRID) TEL: 677 90 24
CENTRO MAIL MADRID EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72
CENTRO MAIL MADRID Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
CENTRO MAIL MADRID MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
CENTRO MAIL MALAGA C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82
CENTRO MAIL SALAMANCA TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
CENTRO MAIL S.SEBASTIAN AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
CENTRO MAIL SEVILLA C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
CENTRO MAIL ZARAGOZA CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
CENTRO MAIL VIGO PLAZA DE LA PRINCESA VIGO. TEL: 22 09 39
NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES
ACADEMY P.V.P. - 6990
AMON RA P.V.P. - Consultar
ARCHON ULTRA P.V.P. - 5990
A-TRAIN P.V.P. - 5650
ATP P.V.P. - 10995
BATMAN RETURNS P.V.P. - 5990
CAMPAIGN II P.V.P. - 7490
CLASH STEEL P.V.P. - 5990
COBRA MISSION P.V.P. - 5995
COMANCHE P.V.P. - 5650
DARK SUN P.V.P. - 8990
DAY OF TENTACLE P.V.P. - 7700
DRACULA P.V.P. - 4990
DUNE II P.V.P. - 6490
EYE OF THE BEHOLDER III P.V.P. - 6990
F 15 III P.V.P. - 9990
FANTASY EMPIRES P.V.P. - 6990
FLIGHT SIMULATOR 5.0 P.V.P. - 11500
FRONTIER -ELITE II P.V.P. - 6990
GOAL P.V.P. - 5490
HOCKEY P.V.P. - 6990
HUMAN RACE P.V.P. - 4990
INDY CAR P.V.P. - 6990
JURASSIC PARK P.V.P. - 5990
KGB P.V.P. - 6490
KING MAKER P.V.P. - 6990
KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. - 4990
LAND OF LORE P.V.P. - Consultar
LARRY V P.V.P. - 8200
LITIL DIVIL P.V.P. - 4950
METAL & LANCE P.V.P. - 6495
MONKEY ISLAND 2 P.V.P. - 6995
MORTAL KOMBAT P.V.P. - 5990
ONE STEP BEYOND P.V.P. - 2950
PC BASKET P.V.P. - 1990
PC FUTBOL P.V.P. - 2500
LOS DOS 3995
PIMBALL DREAMS P.V.P. - 5150
POLICE QUEST 3 P.V.P. 7200
PRIVATEER P.V.P. - 7990
RALLY P.V.P. - 5490
REACH FOR SKIES P.V.P. - 6990
SEAL TEAM P.V.P. - 5990
SENSIBLE SOCCER P.V.P. - 4990
SEVEN CITIES OF GOLD P.V.P. - 4990
SHADOW CASTER P.V.P. - 7990
SPACE QUEST I P.V.P. - 6650
STREET FIGHTER II P.V.P. - 4100
STRIKER P.V.P. - 2995
STRONGHOLD P.V.P. - 5990
SUPER VGA HARRIER P.V.P. - 5990
SYNDICATE P.V.P. - 6990
TASK FORCE 1942 P.V.P. - 7700
TERMINATOR 2 P.V.P. - 4990
TFX P.V.P. - 7990
CONSIGUE ESTOS SUPERTITULOS 50% DE DESCUENTO EXISTENCIAS LIMITADAS
ALONE IN THE DARK PVP 5150 2575
GRAND PRIX PVP 7700 3850
INDY ATLANTIS PVP 6150 3075
INDY ULTIMA CRUZADA PVP 6150 3075
LES MANSLEY PVP 5150 2575
LOOM PVP 4625 2315
MONKEY I PVP 7700 3850
MONKEY II PVP 7200 3600
SHADOW OF THE COMET PVP 5650 2475
SIM CITY DE LUXE PVP 4950 2475
WAX WORKS PVP 4625 2315
X WING PVP 6650 3325
Sound BLASTER
SOUND BLASTER PRO DE LUXE EDITION
NUEVA VERSION DE LUXE CON MAS SOFTWARE Y MANUALES EN CASTELLANO
19.900
CD ROM PARA SB
54.900
PACK CD SB 16 PERFORMANCE
89.900
PACK CD SB 16 PREMIUN
104.900
69.900 CD DISCOVERY
SOUND BLASTER 2.0- 13.900
SOUND BLASTER 16- 25.900
SOUND BLASTER 16 ASP- 41.900
SOUND BLASTER 16 +Voice Editor+Micrófono- 31.900
OFERTAS OFERTAS OFERTAS
AIR WARRIOR P.V.P. - 2495
AIR BUCK P.V.P. - 975
ARMA LETAL P.V.P. - 975
BASKET PLAY OFF P.V.P. - 975
COOL WORLD P.V.P. - 975
CRIME CITY P.V.P. - 975
DYNABLASTER P.V.P. - 1495
ELF P.V.P. - 975
ELVIRA P.V.P. - 2495
ENMANUELLE P.V.P. - 975
F14 TOMCAT P.V.P. - 2495
F15 II P.V.P. - 3995
FASCINATION P.V.P. - 2495
FIGTHER COMMAND
FOOTBALL MANAGER W.C. EDITION P.V.P. - 975
GEISHA P.V.P. - 975
GIMNASIA 92 P.V.P. - 975
GLOBAL EFECT P.V.P. - 1495
GOBBLINS 2 P.V.P. - 2495
GREAT NAPOLEONIC BATTLE P.V.P. - 975
HEART OF CHINA P.V.P. - 4995
HOME ALONE P.V.P. - 975
HOOK P.V.P. - 975
HOT RUBBER P.V.P. - 975
JHONNY CASTAWAY P.V.P. - 975
KICK OFF II P.V.P. - 975
KNIGHTS OF SKY P.V.P. - 3495
LA COLMENA P.V.P. - 2495
LARRY I P.V.P. - 3795
LIVERPOOL P.V.P. - 975
LUCKY LUKE P.V.P. - 975
LUIGGI SPAGGETTI P.V.P. - 975
M1 TANK PLATOON P.V.P. - 3995
MANCHESTER EUROPA P.V.P. - 975
OPERATION COMBAT P.V.P. - 975
PARIS DAKAR P.V.P. - 975
PINBALL MAGIC P.V.P. - 975
POWER MONGER P.V.P. - 1495
PUSH OVER P.V.P. - 975
RISKY WOOD P.V.P. - 1495
ROGER RABBIT P.V.P. - 975
ROLLING RONNY P.V.P. - 975
SHADOW SORCERER P.V.P. - 2495
SPACE QUEST IV P.V.P. - 3995
SPOT P.V.P. - 975
SUPERMAN P.V.P. - 975
TENNIS CUP II P.V.P. - 975
WWF EUROPEAN P.V.P. - 975
ZYCONIX P.V.P. - 1495
Envía este cupón a MAIL VxC, Sta. María de la Cabeza,1. 28045 Madrid
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
C.P.
TELF
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIOS CONTAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

RANKING

1



T.F.X. - CD (Ocean/Arcadia)
Una simulación con grandes dotes de realismo donde pilotarás lo último en tecnología aérea: el T.F.X. Un avión experimental que contigo a los mandos estamos seguros de que dará mucho que hablar.

2



DARK SUN
(SSI/Dro Soft)
Un excelente juego de rol en el que tendrás que librarte de un circo de gladiadores y posteriormente crear una alianza contra el malvado emperador.

3



METAL&LACE
(Megatech/Proein)
Un juego de combate donde una buena estrategia te llevará a nuevas sensaciones.

4



DUNGEON HACK
(SSI/Dro Soft)
Un creador de juegos de rol tipo Eye of the Beholder donde tú serás el master, creador del laberinto.

5



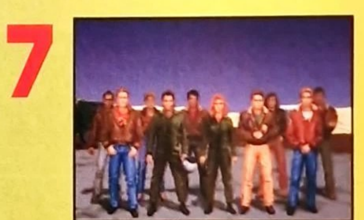
LA A.DINOSAURIOS - CD
(Anaya Mutimedia/Erbe y Grupo Distribuidor Editorial)
Un documental interactivo totalmente hablado y en castellano.

6



X-WING MISIONES
(Lucas Arts/Erbe)
Nuevas naves y nuevas misiones en dos nuevas entregas, que ampliarán el universo de diversión que es X-WING.

7



STRIKE COMMANDER-CD
(Origin/Dro Soft)
Entra en un juego totalmente hablado, donde se te ofrece una realidad mayor que la de su predecesor en disquetes.

8



TORNADO
(Hudson Soft/Erbe)
Un arcade de plataforma con un excelente sonido y adicción con la posibilidad de jugar dos personas al tiempo.

9



AMERICAN REVOLT
(Bullfrog/Dro Soft)
Nuevas misiones para un juego super adictivo. Conquista américa con nuevas y trepidantes misiones.

10



GOBLINGS 3
(Coktel Vision/System 4)
Una nueva entrega de estos personajes que mejora en gráficos y sonido a sus anteriores entregas.



SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION

DIVIERTETE E INFORMATE A TOPE CON OKPC

Si te suscribes ahora a OK PC recibirás por el pago de un año 15 números.

¡No dejes pasar esta oferta! Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con OK PC!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 15 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío).

Nombre: Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio: Número: Piso:

C: Postal Ciudad: Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

Firma:

FORMA DE PAGO:

- ❏ Contrarreembolso
- ❏ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
- ❏ Giro Postal Nº

Editorial Nueva Prensa S.A. Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02; 457 52 03; Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 56 08
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.





SUSCRIPCIONES

- **Por tfno.: 457 53 02 y 457 52 03**
- **Por fax: 457 93 12**

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA
*** OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/94**

MAS DE LUCAS



...¿MAS LOCURA QUE UN TENTACULO INTENTANDO CONQUISTAR EL MUNDO? HABRA QUE VERLO



UN PACK HISTORICO

LA PELICULA



¡SOLO FALTABA ESO... QUE R2D2 Y C3PO INVADIESEN MIS SERIAS APLICACIONES!



XWING HA HECHO HISTORIA EN LA TIERRA... THE FIGHTER LA HARA EN EL RESTO DEL UNIVERSO...



Si desea recibir más información y entrar en el sorteo de un "Kit Multimedia" compuesto de: Unidad Lectora CD-ROM, Tarjeta de Sonido Sound Blaster y Lote de Juegos, envíe este cupón, antes del 31 de marzo, a:
ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro, 57 (3º) 28045 Madrid

Nombre ____________________

Dirección ____________________ Población ____________________

C. Postal ____________________

Teléfono ____________________

Por favor, marque con una cruz:

☐ 286	☐ 386	☐ 486	☐ Pentium
☐ 1 MB	☐ 2 MB	☐ 4 MB	☐ 8 MB
☐ CD-ROM	☐ Sound Blaster	☐ Joystick	☐ SVGA

IF

El nombre del ganador será publicado en mayo.





ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 • Fax: 528 83 63